PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTA JÁTÉKMAGAZINJA

ESPORTMILLA
ÖSSZEFOGÁS A MAGYAR ESPORTÉRT
A PLATFORM KÜLÖNBÖZHET, A CÉL NEM.
KÖZÖSEN VÁLTOZÁST HOZUNK A MAGYAR E-SPORTBAN
KÖVESS MINKET!
ESPORTMILLA.HU

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Bogyay Katalin Jusztina

Szerzőink:
Böjtös Gábor, Burillák Marcell, Eckhardt Ádám, Ferencz Mónika, Géczy Attila, Győri Ferenc, Papp Dávid, Pap Viktor, Pozsgai András, Sz. Evelyn, Szabó Zoltán, Szöllösi Kristóf, Takács Gábor, Toldi Gyula, Trautmann Balázs, Valyon Tamás

Vendégírónk:
Sashegyi Zsolt

Esport1 szerzők:
Debreceni „TZeus" Péter, Fejes „Wolfi" Bálint, Fényes Mihály „Heldeus", Lanka Máté „MatthewLD", Péter „Ben Spades" Zoltán, Szikora „TheRealSziky" Márk, Varga Tibor Szabolcs

A szerkesztőség címe:
Esport1 Kft. – PC Guru
Cím: 1054 Budapest, Hold utca 21. II. em. 4.

Hirdetésfelvétel:
Lengyel Zoltán
lengyel.zoltan@esport1.hu
+36-30-657-9158

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja az Esport1 Kft.

Nyomtatás:
EDS Zrínyi Zrt. 2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Vágó Attila - vezérigazgató

A kiadvány a nyomtatott PC Guru 30. születésnapjára és az országos OGEX-rendezvényekre készült, ingyenesen elérhető formában

Stock képek:
Képeink saját készítésűek, valamint PR-ügynökségektől és a 123rf.com gyűjtőoldalról származnak.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2022. MÁRCIUS

KÉT ÉV KIHAGYÁS UTÁN ÚJRA EGYÜTT A BANDA

Több mint két éve már, hogy 2019 decemberében megjelent az utolsó nyomtatott PC Guru, ami egy korszak lezárása is egyben, hiszen a gaming sajtó, mint olyan, megszűnt print verzióban létezni. Szomorú és jelentőségteljes pillanat, amiből aztán automatikusan következett az online megerősödése, a digitális világba való átállás, ami ezen a fronton persze nem meglepő. Mégis, amikor felmerült a 30. évfordulós print magazin és egyben jubileumi különszám gondolata, nem sokat gondolkodtam rajta, hogy elvállaljam-e. Persze kicsit aggódtam, mert az ember mindig izgul, pláne, ha lelkiismeretes, de valahol ez is pont olyan, mint amit a kerékpározásra és másra is mondanak: nem lehet elfelejteni, úgyis jön minden magától.

Szóval, ahogy szóba került a nyomtatott PC Guru megjelenésének jubilálásával kapcsolatos, ingyenesen, avagy az Országos Gaming Expón (OGX) elérhető lap elkészítése, természetesen rá is vetettem magam. Elkezdtem összerakni a kilövést (ez alapján készül a lap, ide kerül be minden infó és tartalom a munkafolyamatok jelzésével együtt), megbeszéltük Petivel, a dizájnerrel a legfontosabb kérdéseket, majd az aktív írói gárdával nekiálltunk szépen leosztani a cikkeket és feladatokat. Persze egy, főleg rendezvényeken kapható, ingyenes magazinnál nem egyszerű a tartalom kérdése, pláne, ha minimális idő van rá, éppen ezért a hagyományos tesztekre a lehető legkevesebb hangsúlyt akartam fektetni. Gyorsan aktualitásukat vesztik, online egyébként is minden elérhető. Ehelyett arra szerettem volna ráerősíteni, amiben jó a csapat. Így került Burillák Marcihoz a filmes áttekintő, bodakhoz a hardveres összegzés, wilsonhoz a társasjátékos bemutató és a többi. Sőt, mivel az Esport1 csapatával már több mint másfél éve összebútoroztunk, ők is alaposan kivették a részüket a munkából, bemutatva ennek a különleges világnak minden fontosabb szegmensét, avagy 16 oldalon tárva elénk a legsikeresebb e-sport játékokat, játékosokat, rendezvényeket.

Ezúton is szeretném mindenkinek megköszönni a munkáját, elvégre ilyen rövid idő alatt majdnem a nulláról kezdve felépíteni ezt a lapot, minden más elfoglaltság mellett, nem volt sétagalopp, de azt gondolom, hogy mindenkinek a vérében van már a PC Guru elkészítése, emiatt aztán semmiféle komoly problémába nem futottunk bele. Mindenki tudta és jól végezte a dolgát, ennek hála, ami elétek került, kedves olvasóink, egy különleges Guru. A múlt és a jövő Guruja, ami emléket állít a nyomtatott magazinnak, megünnepli annak kerek születésnapját, de közben a jövőbe is néz, hogy felhívja a figyelmet 2022 legfontosabb trendjeire, játékaira és eseményeire. Közben azért éltünk a lehetőséggel és még a múltra is kikacsintottunk néhány oldal erejéig, de ennyi talán belefér. Remélem. Ahogy azt is, hogy ingyenes mivolta ellenére kifejezetten elégedettek vagytok írásainkkal, a cikkek minőségével, és miközben kedvet kaptok a Dying Light 2-höz, a Horizon Forbidden Westhez (ez a gyönyörű art szinte kikövetelte magának a dupla borítót), vagy éppen a Total War: Warhammer 3-hoz, esetleg az indie videójátékokhoz, a gamer témájú sorozatokhoz, vagy az e-sporthoz, velünk tartotok a jövőben online is, ahol még nagyobb dózisban szívhatjátok magatokba a PC Guru-esszenciát! Mindenesetre köszönjük, hogy velünk voltatok ezeken az oldalakon! A honlapon találkozunk, addig pedig…

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

2019 decemberében jelent meg az utolsó nyomtatott PC Guru, ami, akárhogy is számoljuk, már több mint két éve volt, ez pedig hosszú idő. Kevés erre a hely, de azért, ha tudod, címszavakban meséld el, mi változott azóta, ha változott egyáltalán valami, és milyen érzés volt újra egy print számon dolgozni?

bodak
Két év alatt online kevésbé, viszont a tesztek mellett a társasjátékos rovatban annál aktívabb vagyok. Emellett a PC-n kívül már konzol is van a házban, ahol mostanra már egy lépést sem lehet tenni anélkül, hogy ne botoljak valami játékba. És nem csak a gyerek miatt…

Böjti
Igazából nem változott semmi, hiszen ugyanúgy vertem a klaviatúrát, mint két éve és az eltelt idő alatt; ugyanúgy örültem annak, hogy Peti milyen szép oldalakat készít; és ugyanúgy élvezettel olvastam minden egyes cikket. Még azt is, amit nem értek, mert nem nekem szól.

Britpopper
Bár az online-felületre átállás gördülékenyen ment, ettől függetlenül is hiányzik kézbe venni a magazint és belelapozni. Épp ezért örültem nagyon, hogy még egy nyomtatott számot össze tudtunk hozni, ami kvázi nosztalgiafaktorként is szolgált mindenki számára.

Charlie_Firpo
Iszonyatosan távolinak érződik 2019, mikor a maszkviselés még nem volt a mindennapok része, és az otthonülés is önkéntes alapon működött. Ezzel együtt viszont, ha nem is felhőtlenül, de az utóbbi pár évben zajlottak le életem eddigi legnagyobb változásai.

Dzséjt
Nekem felszabadító érzés volt újra print anyagon dolgozni, mert terebélyesebben lehetett írni.
Az online felületnek meg van az az átka, hogy az olvashatóság érdekében rövidre kell fogni a mondanivalót, ami egy magamfajta grafománnak sok fejfájást tud okozni.

mcmacko
2019 óta sok dolog maradt a régi, mégis minden megváltozott. Bővült a család, ez pedig hatalmas öröm, ami elnyomja az elmúlt két év Kovídiában töltött, kényszerűségekkel teli időszakát. Azért ha beesik valami finomság, most is mindig jólesik kézbe venni a kontrollert.

Peti, a dizájner
Nagyon sok minden változott: költözés Érdre, fűnyírás, permetezés, ingázás naponta Budapestre. Örültem a nyomtatott Gurunak, mivel az utóbbi 2 évben nem nagyon foglalkoztam kiadványszerkesztéssel. Remélem, a 30 éves jubileumi számot mindenki örömmel lapozgatja majd.

Tika
Az elmúlt két évben leszoktam a cigiről, van két új kutyám (mudik), de a szerencsével sem álltam hadilábon, hiszen pont a nagy bumm előtt vettem VGA-t. Ez a print szám pedig a régi pezsgéseket idézte, és hogy milyen jó tapintása/illata volt a nyomtatott lapoknak…

wilson
Nem mondanám, hogy ezen idő alatt sok minden változott, hiszen ami korábban a nyomtatott magazinba ment, az azóta az online felületre készül. A mennyiség mindenképp emelkedett, főleg a társasok terén, ahol a kezdeti 20 bemutató helyett most már évi 300 is születik!

Zoo_Lee
Nálam nem sok. Továbbra is Szeged, rengeteg kávé, kevés alvás, de töretlen lelkesedés. A nyomtatott magazin megszűnését nagyon rosszul éltem meg, a mai napig hiányzik, ezért hatalmas élmény most, ha csak egyszeri alkalomként is, de egy nyomtatott Guruba írni.

Tartalom

DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

034

A lengyel Techland ismét bizonyítja, hogy zombiszelidítésben még mindig a legjobbak. Már csak az emberekkel gyűlik meg a bajunk.

008

012

016

056

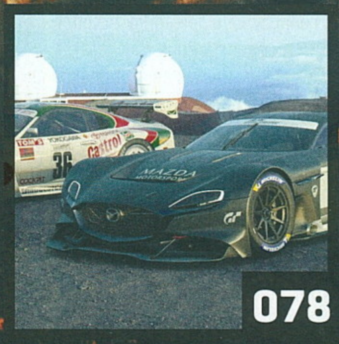
INTRO/SZERKESZTŐSÉGI OLDAL 003
MIT ÉRDEMES NÉZNI? 006
MI IS AZ AZ E-SPORT? 008
A LEGNAGYOBB E-SPORT JÁTÉKOSOK 012
A LEGISMERTEBB E-SPORT JÁTÉKOK 016
MIT VÁRHATUNK 2022-TŐL? 020
30 ÉVES A PC GURU 022
BEMUTATKOZIK A PC GURU 024
TOTAL WAR: WARHAMMER 3 TESZT 038
HORIZON FORBIDDEN WEST TESZT 042
HORIZON FORBIDDEN WEST INTERJÚ 046
JÖVŐBETEKINTŐ 048
AZ INDIE VIDEÓJÁTÉKOK TÉRHÓDÍTÁSA 052
A STRATÉGIAI JÁTÉKOK FEJLŐDÉSE 056
NOSZTALGIA FELRÁZVA, NEM KEVERVE 060
TÁRSALGÓ 062
JÁTÉKBÓL MOZGÓKÉP 066
30 ÉVES A COOLER MASTER 070
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST 072
40 ÉVES A PITFALL! 074
RETRÓ TESZTEK 076
MI VÁR RÁNK 2022-BEN? 078
A PC GURU ONLINE-ON TALÁLKOZUNK! 082

022

042

062

074


078

MIT ÉRDEMES NÉZNI?

10 MEGHATÁROZÓ RENDEZVÉNY AZ ELMÚLT 30 ÉVBEN

[ÍRTA ESPORT1] **AZ ELMÚLT ÉVTIZEDEKBEN AZ E-SPORT RENGETEGET FEJLŐDÖTT, ÉPPEN EZÉRT MEGNÉZTÜK, HOGY A LEGMEGHATÁROZÓBB JÁTÉKOK TERÉN MELYEK AZOK AZ ESEMÉNYEK, AMIK MELLETT NEM LEHET SZÓ NÉLKÜL ELMENNI.**

Az elmúlt két évtizedben hihetetlen fejlődésen ment keresztül az e-sport, miközben számos játékban egyre nagyobb összdíjazású és presztízsű versenyek emelkedtek a magasba. Nemzetközi szinten már arénákat és stadionokat töltenek meg rajongókkal, akik kedvenceikért szorítanak, bár ilyen téren hazánknak sincs miért szégyenkeznie. Felejthetetlen pillanatokból és az e-sport történetében meghatározó versenysorozatokból nincs hiány, így nem árt tudni, mire érdemes figyelni.

LOL WORLDS

A League of Legends-világbajnokság egy évente megrendezett, professzionális verseny, amelyet a Riot Games szervez, minden szezon zárása előtt. Az első bajnokságot 2011-ben tartották, a 2011-es DreamHack Winter idején. A csapatok a világbajnoki címért, a 32 kilós Summoner's Cupért, illetve a győztesnek járó 1 millió dollárért versenyeznek. A kvalifikáció régiókra osztott, és kizárólagosan három csapat reprezentálhatja az adott bajnokságot. Az elmúlt években Kína és Dél-Korea csapatai dominálják a világbajnokságot, hiszen 2013 óta minden évben innen került ki a bajnokcsapat.

IEM

Az Intel Extreme Masters egy nemzetközi e-sport versenysorozat, amit a világ különböző országaiban rendeznek meg. Ezek az Electronic Sports League által jóváhagyott, az Intel által szponzorált események 2022-től a Counter-Strike: Global Offensive és a StarCraft 2 rendezvényeinek adnak otthont. Korábban a League Of Legendsben is tartottak versenyt, viszont ez a Riot Games saját bajnokságai és a szervezettség miatt megszűnt. Jelenleg az IEM Katowice és IEM Köln rendezvények presztízse felér a CS:GO Major szintre, hiszen évről évre a legjobb játékosokat és csapatok sorakoztatja fel.

WCG

A World Cyber Games (WCG) egy számtalan videójátékból, évente megrendezett nemzetközi e-sport versenysorozat volt, amelyen több száz e-sportoló vett részt a világ minden tájáról. Egy időben az Esport Olimpiának is nevezték. A WCG a hagyományos sporteseményeket próbálta utánozni, mint például az olimpiai játékok, így volt hivatalos megnyitó ünnepsége, valamint a különböző országokból érkező játékosok az arany-, ezüst- és bronzérmekért versenyeztek. Legutoljára 2020-ban szervezték meg, és akkor világszerte közel 650 millióan követték figyelemmel. A 2000-es évek elején több magyar is megfordult a világbajnokságon, hazánk legjobb eredményét azonban Kalenics „exigo" Máté produkálta, mikor 2019-ben első lett Hearthstoneban.

DOTA 2 TI

A Dota 2, 2011 óta minden esztendőben megtartott világbajnoksága a The International. A versenysorozatot a Valve hívta életre, és az első eseményre meghirdetett 1,6 millió dolláros bejelentéssel rögtön történelmet is írt. A tornára két éve a szezonokra osztott Dota Pro Circuit bajnokságaiból lehet kijutni, és hat nagy régióban rendeznek ezért küzdelmeket. A verseny nyereményalapját 2013 óta a játékon belüli battle pass rendszeren keresztül finanszírozzák, az ebből származó bevétel negyede közvetlenül az eseményt finanszírozza. 2021-ben minden idők legnagyobb nyereményalapját sikerült összehozni, a VB összdíjazása meghaladta a 40 millió dollárt. A regnáló bajnok a Team Spirit, miközben az OG az egyetlen olyan együttes a torna történetében, amely egymás utáni két évben is győzedelmeskedni tudott.

V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL

A V4 Future Sports Festival (V4FSF), az Egymillióan a magyar e-sportért egyesület szervezésében valósult meg, eddig három alkalommal, három különböző évben. Az elsőt 2018-ban rendezték meg a budapesti Syma Csarnokban, kiemelt versenyjátékai pedig a CS:GO, a LoL, a FIFA18 és a Clash Royale voltak. Olyan csapatok érkeztek hazánkba, mint a mousesports, a régi Virtus.pro és a FaZe Clan, de nem feledkezhetünk meg a HellRaisersről sem, amely csapatban Deadfox ekkor még aktívan játszott. A háromnapos rendezvényre mintegy 16 ezer néző látogatott ki személyesen.

A V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL MAGYARORSZÁGOT IS RÁTETTE AZ E-SPORT TÉRKÉPRE, AMINEK KIFEJEZETTEN ÖRÜLÜNK. EDDIG HÁROMSZOR SIKERÜLT MEGTARTANI, DE REMÉLJÜK, LESZ MÉG TÖBB IS.

2019-ben újabb V4FSF érkezett, ekkor pedig a figyelmet a CS:GO és a Fortnite kapta. A második V4 Future Sports Festivalnak a Hungexpo adott otthont, a kétnapos rendezvényre közel 30 ezer látogató volt kíváncsi a helyszínen. A koronavírus-járvány megjelenése, a 2020. évi eseményt sajnos csúszásra késztette, végül 2021

novemberében, hibrid rendszerrel valósult meg az újabb V4-es torna. A játékosok itt voltak Magyarországon, viszont a versenyek helyszíni nézők nélkül, zárt kapuk mögött zajlottak, a történéseket az online közvetítéseken lehetett követni. Pontosan ezért ez a rendezvény hosszabb időn át, mintegy 2 héten keresztül zajlott, a kiemelt játékok pedig a CS:GO és a FIFA22 voltak.
A V4 Future Sports Festival feltette Magyarországot a nemzetközi e-sport térképére, így nem is kérdés, hogy a kiemelkedő versenyek között van a helye.

FORTNITE WORLD CUP

2019-ben a kompetitív Fortnite iránti láz a tetőfokára hágott, világszerte játékosok milliói küzdöttek hétről hétre, hogy megkaparintsanak egy szeletet abból a 100 millió dolláros tortából, amit az Epic Games erre az évre sütött. A Fortnite World Cup egyrészt az összdíjazása, másrészt az elképesztő volumene miatt került fel erre a listára. A 30 millió dolláros összdíjazású eseményre a világ minden tájáról neveztek játékosok, az Epic Games-nek pedig mérkőzések százait, ezreit kellett egyidőben menedzselnie. A New York-i döntőnek a közel 16 ezer fő befogadására alkalmas Arthur Ashe Stadium adott otthont, a Solo világbajnok pedig az akkor 18 éves Bugha lett, míg Duoban Nyhrox és aqua hozták el a 3 millió dolláros főnyereményt!

RLCS

Hosszú múltra tekint vissza a legnagyobb nemzetközi Rocket League-verseny, amely az évek során több formátummódosításon is átesett. Az első szezon még 2016 májusában kezdődött el, még csak európai és észak-amerikai csapatokkal, melyek regionális selejtezőkön keresztül kvalifikálhattak az első nemzetközi offline eseményre. Nagyobb változáson a 2017 szeptemberében kezdődő 4. szezonban esett át először, amikor új régióként csatlakozott Óceánia, és a regionális rendezvények felvették a hagyományos ligaformátumot. A 7. szezonban csatlakozott Dél-Amerika is a küzdelmekhez, 2020-ban pedig alapjaiban változott meg az RLCS. Ekkor az addigi liga egy jóval nyíltabb, több kéthetes esemény sorozatává nőtte ki magát, a szezon pedig a focihoz hasonlóan ősz-tél-tavasz rendszerben, egy évig tart. 2021-től a világbajnokság tényleg világbajnokság lett, a világ bármely országa részt vehet már rajta.

A verseny hatéves története alatt közel 15 millió dollárt nyerhettek már a versenyzők, ráadásul a mérkőzések színvonala a mai napig exponenciálisan növekszik.

BLIZZCON

A Blizzcon egy évente megrendezett gaming expo, amelyen csak és kizárólag a Blizzard Entertainment játékai szerepelhetnek. A korai években leginkább csak új játékokat és a meglévő címekhez érkező kiegészítőket mutatták be itt. A későbbiekben viszont komoly versenysorozattá alakult a World of Warcraft, az Overwatch, a Starcraft, a Hearthstone és a Heroes of the Storm szerelmeseinek. A helyszín mindig California, pontosabban Anaheim, azon belül a város konferenciaközpontja. Mivel több játékról van szó, így a díjazás és a kupák mérete, fontossága is eltérő. Azonban annyi biztos, hogy a Blizzcon a világ egyik, ha nem a legnagyobb gaming rendezvénye, ahol olyan sztárok is felléptek korábban, mint Ozzy Osbourne, a Linkin Park vagy a Blink 182.

MNEB

A Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság közel 4 éve vette kezdetét, azzal a céllal, hogy az e-sportért érdeklődő játékosoknak szervezett keretet adjon karrierjük elkezdéséhez, jó alapot kínáljon fejlődésükhöz, illetve, hogy kellemes szórakozást nyújtson nekik, főleg a mérkőzések nézőinek és a csapatok szurkolóinak. Az első évad még 2018-ban vette kezdetét, akkor még a hazai CS:GO, LOL, R6, Hearthstone és PUBG legjobbjait követhettük figyelemmel, akik közel 13 millió forintos összdíjazásért versenyeztek. Később a játékok listája kibővült a FIFÁ-val, a Gran Turismoval és az iRacinggel. Ligaként előbb a Hungarian Pro Clubs League csatlakozott, később pedig a Rocket League is társult a Hungarian Open által. Azóta a versenysorozat három évadot élt meg, a 4. pedig idén várható.

CS:GO MAJOR

A CS:GO az egyik legtömöttebb versenynaptárral rendelkező e-sport játék, a különböző tornák gyakorlatilag egy-két nap szünettel adják át egymásnak a stafétát. Van azonban egy bizonyos széria, ami kiemelkedik a többi közül, ami ritkább, mint bármilyen más CS:GO-verseny. Ez nem más, mint a Major, amit minden éven csak egy, maximum kettő állomáson tartanak meg. Ezek a játék legrangosabb eseményei, erre készül minden csapat, miközben minden játékos Major-bajnok szeretne lenni. Eddig azonban ez csak nagyon keveseknek adatott meg. 2013 óta tizenhat Major-tornát láthattunk, ezeken tizenegy különböző bajnokcsapatot. Eddig 11 750 000 dollárt osztottak szét a Majorökön résztvevő csapatok között, a széria pedig folytatódik. Következő állomása Belgium, Antwerpen városa, ahol idén májusban szerveznek CS:GO Majort.

DE MI AZ AZ E-SPORT?

HONNAN INDULT ÉS HOL TART MOST?

[ÍRTA **BEN**] **Ezt a kérdést bizony már nagyon sok rajongó megkapta, csakúgy a világon, mint itthon. Maga a szó is új, de a koncepció és fogalom sem létezett még 20 évvel ezelőtt, így bizony nem szabad csodálkozni, hogy egy olyan generáció, amely nem az interneten szocializálódott, egyáltalán vagy részben nem ismeri. De lássuk a választ a kérdésre!**

Legegyszerűbben definiálva, az e-sport annyit tesz, hogy két vagy több játékos, tudásukat és képességeiket felhasználva megpróbálják egymást legyőzni egy választott játékban. A siker kulcsa abban rejlik, hogy melyik játékos vagy csapat rendelkezik nagyobb tudással a játékról, melyikük stratégiája jobb, vagy csak annyiban, hogy kinek jobbak a reflexei.

Sokan vannak az ellen, hogy ezt a játékot és annak a profi szintjét sportnak nevezzük, az ellenérvek ilyenkor azok, hogy egy sporthoz szükséges az, hogy a szabadban legyünk, sétáljunk, fussunk, ugráljunk, vagy végezzünk valamilyen fizikai erőkifejtést a tevékenység alatt. A legtöbb definíció használja a fizikai cselekvés szót, de ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy erőkifejtést kell végezni. Ebben a sportágban a sportolók nem direkt módon végeznek munkát, hanem egy elektronikus eszköz segítségével, közvetett módon befolyásolják a játékteret, azaz parancsokat adnak ki, amit a játék programozása felismer és cselekvéssé alakítja azt. Az egér mozgatása vagy az egyéb hardverekkel való interakció is mind parancs, amik közvetve a játékot irányítják.

[KIEMELÉS VALAHOL]

Az eltérés a hagyományos sportok és az e-sportok között, hogy a néző az e-sport esetében nem a sportoló valós, fizikai megnyilvánulását látja, hanem az általa okozott, a digitális térben történő kivetülést.

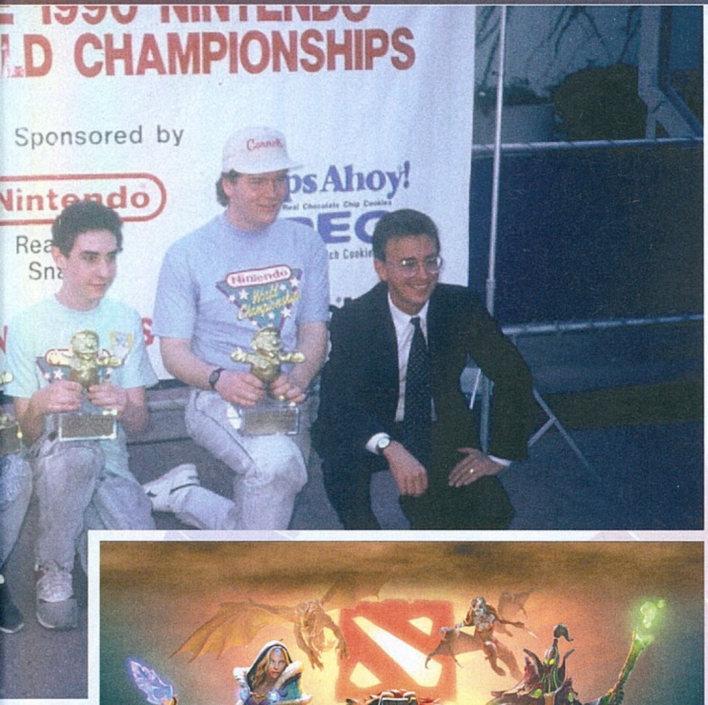
KONZOL ÉS PC – AZ ELSŐ E-SPORT-JÁTÉKOK

Hogy mikor is indult ez az őrület, az nagyszerű kérdés! Természetünkből fakadóan mindig vetélkedünk, legyen szó sportról, játékokról vagy akármiről. Az egyik első játékprogram, a Pong is arról szól, hogy legyőzzük a másikat, szóval annak a megjelenése is lehetne a kezdőpont, de ha választani kell, akkor ezt mégis inkább a kaliforniai Stanford Egyetemhez kötjük. 1979. október 2-án volt az a nap, amikor ezen az egyetemen megrendezték az első hivatalos e-sport-rendezvényt, egy konzoljátékban, aminek a neve a Spacewar. A verseny díja névleges volt – egy év Rolling Stones magazin-előfizetés –, mégis több ezren jelentkeztek.

Ugyan a játékok elsőként a számítógépeken jelentek meg, első reneszánszukat mégis egy frissen megjelenő platformon élték. A '80-as, '90-es éveket a konzolok uralták, az akkori fiatal generációnál közkedvelt volt a Nintendo és az Atari. Az Entertaiment System, avagy a NES/Famicom népszerűségéből adódóan, a Nintendo 1990-ben hivatalos világbajnoksági viadalt hirdetett, ahova a világ minden tájáról várták a versenyzőket.

A bajnokság selejtezőire huszonegy amerikai városban került sor, és a versenyen a játékosok három különböző játékban mérettették meg magukat. Ezek voltak a Super Mario Bros., a Rad Racer és a Tetris. Ez az esemény majdnem teljesen e-sport-rendezvény volt, hiszen résztvevői olyan profi játékosok voltak, akik szabadidejük nagy részét arra fordították, hogy gyakoroljanak és fejlődjenek. Az eseménysorozatot a Nintendo azóta is megrendezi, és bár a játékok megváltoztak, ahogy a közönség is, de a konzolok népszerűsége máig megmaradt, mindamellett hogy a piac a 2000-es évekre teljesen átalakult. Hiszen elkezdett széles körben elterjedni az internet.

Az IBM már a '90-es évek elején azt jósolta, hogy a személyi számítógépek nemsokára minden háztartásban ott lesznek. Hogy ez beteljesüljön, nem kellett 20 év sem. A világ fejlett régiói már a 2000-es évek elején hozták ezt, és ezzel egyidőben az internet is mindennapi dolog lett. A PC-játékok fizikájukban és grafikájukban is lehagyták a konzolokat. Ez pedig azt eredményezte, hogy az e-sport színtere nagyban



megváltozott. Előtérbe kerültek az olyan stratégiai játékok, mint a Starcraft, a Warcraft, illetve a lövöldözős, harci játékok, mint a Quake, a Counter-Strike vagy a Half-Life.

Sok rajongó és profi játékos a konzolokról a PC-játékok világába váltott. Az ágazat elfogadottabb lett, a profi versenyeknek nagyobbá vált a népszerűsége, az internet miatt pedig globálissá vált. Ezt leginkább az motiválta, hogy felnőtt egy generáció, amelynek az egyik kedvelt időtöltése a videójátékozás, így a célközönségnek már megvolt az anyagi erőforrása a játékvásárlásra.

A legnagyobbak itthon is megtalálhatók, mint például Török "Kodiak" Balázs, aki már letette a névjegyét az asztalra.

Az elektronikus sportok és versenyek életre hívtak egy teljesen új iparágat, ami Kínában és Dél-Koráában viharos gyorsasággal a mainstream időtöltése lett a fiatalabb generációnak.
A 2010-es évek elejéig olyan TV-adók jelentek meg, ahol napi 24 órában mérkőzéseket közvetítették, versenyligák alakultak, és a profi játékosok népszerűsége sportolói magasságokba tört. Időrendi áttekintésünkben érdemes még megemlíteni, hogy 2001-ben megrendezték az első World Cyber Games-eseményt, ahova nem csapatokat vagy játékosokat hívtak meg, hanem nemzeteket. Egy korai játékost ki is kell emelnünk, mert ezen a versenyen lett ugyanis ismert: Török „Kodiak" Balázsról, minden magyar CS-játékos nagytesójáról van szó. Ez a 10 év volt az e-sport-játékok megszületésének és a gaming reneszánszának időszaka.

Ha jól teljesítesz a megmérettetésen, Mario is büszke lesz rá. Hát így már a hülyének is megéri szerepelni, nem?

ROBBAN A DOTA

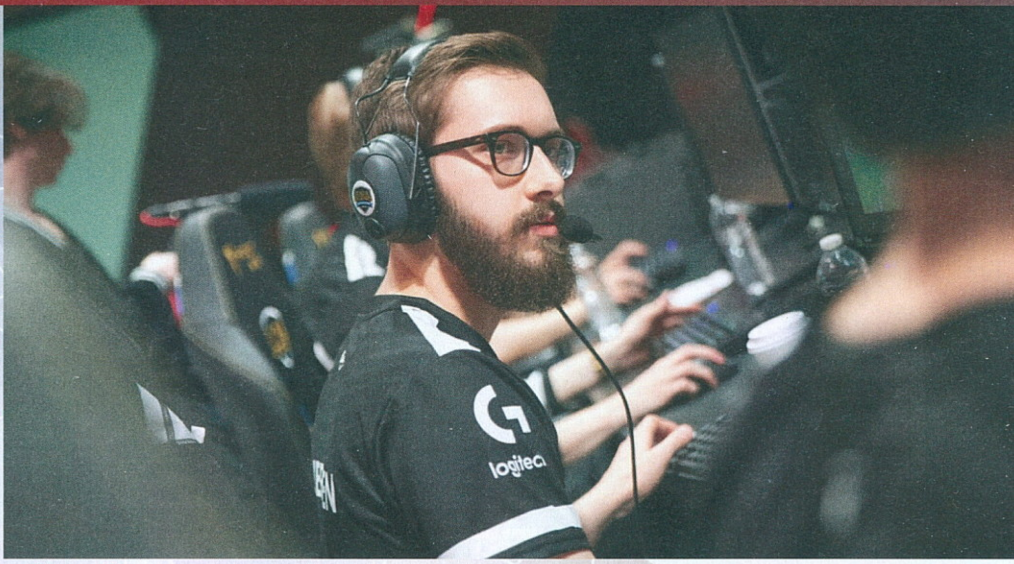
Ugyan már kialakult a stabil közönsége a versenyeknek, és a közvetítések is hozzák az elvárt számokat, de azért az egész olyan, mintha valami hiányozna. Ám 2010 környékén a Blizzard – amerikai, videójátékokat fejlesztő és kiadó cég – ugrott egy nagyot előre: megjelent a StarCraft 2, amelynek a kezdeti népszerűsége az egekig szökött. Korea egyből adaptálta, az eddigieken kívül még jött jópár liga, és a játékosok népszerűsége az ázsiai országban hihetetlen magasságokba csapott. Sokan gondolták úgy, hogy nincs tovább, az e-sport és népszerűsége megérkezett a csúcsra, ennél nem lesz durvább! De ennél nagyobbat tévedni sem lehetett, mert a java még hátra volt.

Kezdésnek a Blizzard elkövette a vállalat addigi legnagyobb hibáját. Ebben az időszakban a legtöbb RTS-játékban volt pályaszerkesztő lehetőség, amit a közönség lelkesen használt is. Ez ott volt a Warcraft 3 opciói között is, és egy nap, pár lelkes rajongó felpakolt az internetre egy pályát, ami a Defense of the Ancients nevet kapta.
A DotA népszerűsége pedig megállíthatatlan lett. Egy év alatt tízmillió fölé került az aktív játékosok száma, versenyligák alakultak, úgynevezett offline eseményeket rendeztek, és a játék meghódította a világot. De ahogy az lenni szokott, mindennek van egy lejárati dátuma.
Az informatika fejlődése a 2000-es években olyan mértékű volt, hogy a DotA eredeti grafikai motorja nem tudta felvenni vele a versenyt.

A legtöbb játékfejlesztőnek szembe kell néznie azzal, hogy lejár a játékok ideje. Lehet ugyan csiszolni és szépítgetni a grafikán, de egy bizonyos

határon túl ez nem elég. Ezen a ponton – ha egy átlagos játékról van szó – adódik a lehetőség, hogy a tapasztalatokból és egy új motor segítségével lefejlesszék a folytatást. Az elképzelés a DotA esetében is ez volt, de felmerült egy fontos kérdés: ki a DotA tulajdonosa? A Blizzard, amely a grafikai motort és a technológiai hátteret biztosítja, vagy a három fiatal programozó, akik pedig az ötletet és a megvalósítást adták?

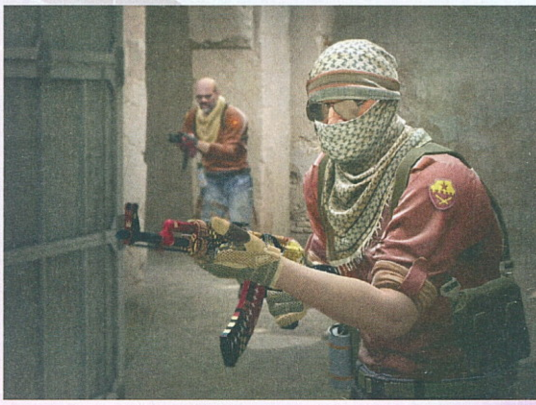
A válasz nem volt egyértelmű, az eredmény pedig egy hosszadalmas pereskedés lett, a fejlesztők és a Blizzard között. A per során az amerikai bíróság a három fejlesztő javára döntött, mégpedig a Blizzard egyik hatalmas hibája miatt, miszerint a játék eredeti Felhasználói Szerződésbe nem írták bele, hogy a játékosok által készített pályák joga az anyacéget illetik. Így a három fejlesztő szabadon eladhatta a játék jogait. Ez meg is tették, a vásárló pedig a Valve lett, ahol házon belül egyből bele is kezdtek a DotA 2 fejlesztésébe. A fejlesztési versenyben viszont ekkora már új szereplők is megjelentek – League of Legends, Riot Games –, és az e-sport egy új szintre került.



CSÚCSRA TÖRVE

A két MOBA teljesen felborította az e-sport-piacot. A DotA International világbajnokság már évek óta világ legmagasabb díjazásával bíró e-megmérettetése, és a Valve minden évben rendszeres versenyeket tart, amik a már említett világversenyre mutatnak. Ezzel szemben a Riot Games a világ minden fontosabb régiójában verseny-ligákat hozott létre, amik folyamatosan tavaszi, illetve nyári szezonokat is tartottak. Persze itt is megvan a világrendezvény, ahova a legjobb játékosok és csapatok mennek – ez a League of Legends esetében a Worlds.

Azonban az utóbbi tíz évben nem csupán a két említett játék kapott nagy figyelmet. A Valve másik zászlóshajója, a Conter-Strike: Global Offensive is borzalmasan fontos szereplője a globális



e-sport-palettának. Szükséges megemlíteni a Fortnite és a battle royale-játékok térnyerését is, illetve az Overwatch hírhedt státusztát...

EGY-ÜTTES

Ahogy az iparági infrastruktúra anno a hagyományos sportoknál 50-100 év alatt kialakult a világon, az e-sportokban is szükség volt egy ilyen rendszerre. Persze a példa már készenállt, amit ide is implementálni lehetett volna, de egy nagyon fontos eszköz hiányzott, és még ma sem mondhatjuk, hogy tökéletesen a rendelkezésünkre áll. Ma a versenysportokat szövetségek tömörítik egybe, és országonként törvények hada rendezi azokat keretbe. A szövetségek nemzetközileg is kapcsolódnak, és évről évre világversenyeket rendeznek. Ha pedig még egy szinttel lejjebb megyünk, akkor

KELL EGY CSAPAT

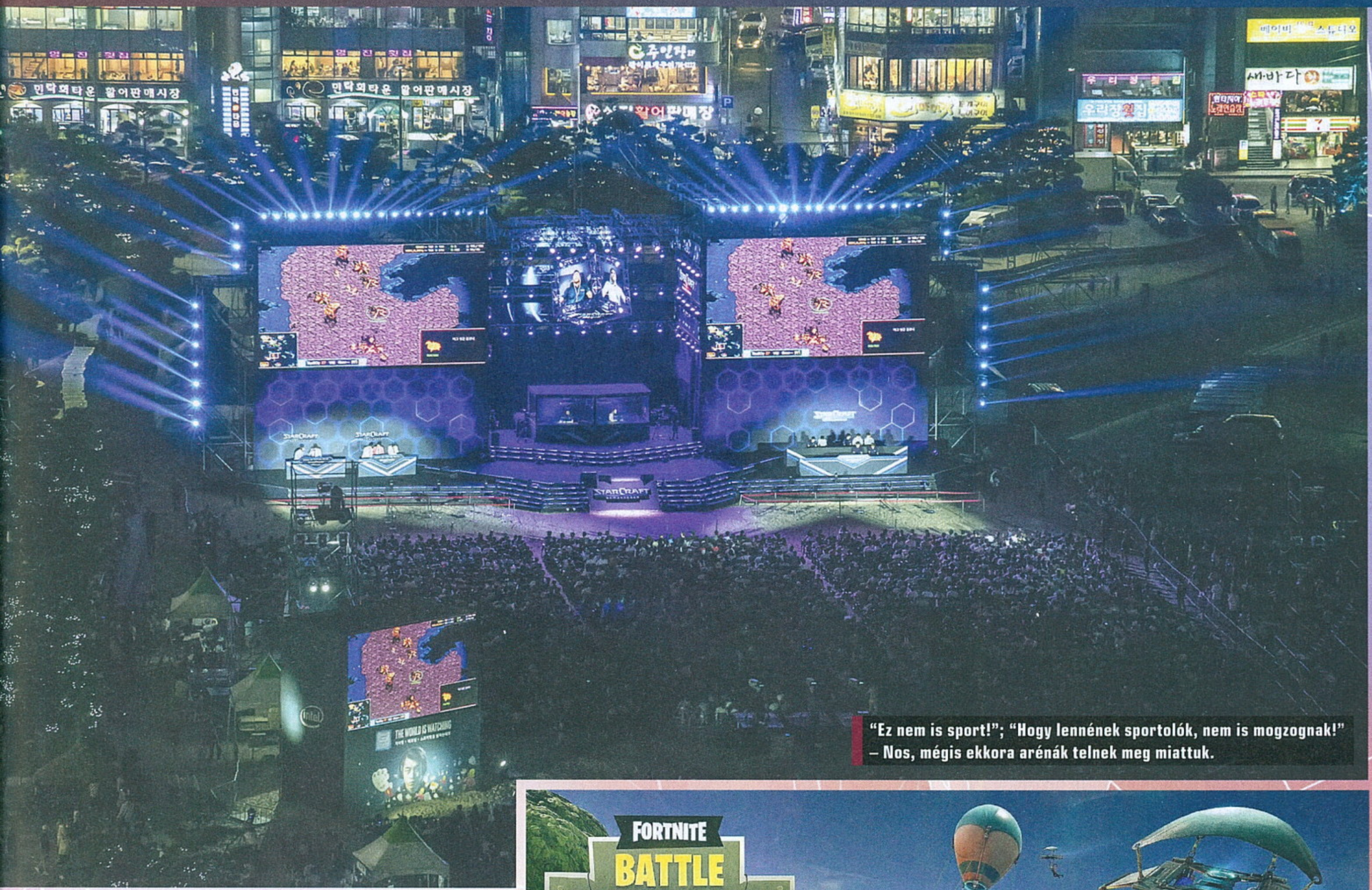
Fnatic – A szervezet már 2004 óta létezik, és a főhadiszállás azóta is Londonban van. A LoL-csapatuk már a kezdetek óta ott van az európai élvonalban, és ők voltak az egyetlen nem ázsiai régióból érkező gárda, akik Worlds-trófát nyertek. Emellett ott vannak a Dotában, a FIFA-játékosaik is erősek, illetve a CS:GO világban is nagy múltjuk van.

G2 – Itt ismét Európa a székhely, pontosabban Berlin. A Gamers 2 csapata 2014-ben jött létre, és az alapító egy profi LoL-játékos, Carlos „Ocelote" Rodriguez volt. Az évek során a G2 név a LoL-liga egyik fogalma lett. Mögöttük van számtalan trófea és a világranglistán sokszor voltak a legjobbak között, bár a világbajnoki cím még soha nem jött össze. A szervezet egyébként megpróbál majdnem mindenhol ott lenni. Olyan játékokban vannak otthon, mint a CS:GO, a Valorant, a Fortnite, a Rainbow Six Siege, a Rocket League és még sorolhatnánk.

Team Solomid – Ez már az Egyesült államok, újra a League of Legends a mozgatórugó. 2009 az év, amikor a Solomid – egy leírásokkal foglalkozó honlap – bejelenti, hogy hivatalos e-sport csapatot indít és ringbe szállnak az éppen induló NA LCS-liga sorozatban, ami már hivatalos Riot Games-versenysorozat. A szervezet korai éveiben szinte mindent megnyer és kisebb nemzetközi sikereket is behúznak. Ebből kifolyólag az egész elkezd fejlődni, és gyakorlatilag minden e-sport versenyjátékba megpróbálnak begyűrűzni.

Cloud 9 – Ennél a csapatnál nagyon fontos megemlíteni, hogy a tulajdonos, Jack Etienne, abszolút tudatosan egy e-sport multiszervezetet akart létrehozni. Évekig menedzselte a TSM mindennapjait, és az itt szerzett tapasztalattal felépítette Észak-Amerika egyik legnagyobb e-sport brandjét. A Cloud 9 azóta nyert CS:GO Major-tornát, többször behúzták az NA LCS bajnoki címet, és még egy Hearthstone világbajnoki címmel is büszkélkedhetnek.

SK Telecom – Listánk nem lenne teljes, ha legalább egy Dél-Koreai csapat nem szerepelne rajta. Az SKT az, ahol a legnagyobb címek rejtőznek. Itt is gyakorlatilag minden létező e-sport-játékban van csapat, de a zászlóshajó a League of Legends. Náluk játszik talán a világ legismertebb e-sportolója, Lee „Faker" Sang-hyeok, aki már három világbajnoki címhez segítette a szervezetet, és máig aktív játékos.



"Ez nem is sport!"; "Hogy lennének sportolók, nem is mozognak!" – Nos, mégis ekkora arénák telnek meg miattuk.

a legnagyobb sportklubok több évtizedes, de akár évszázados múlttal is rendelkeznek, amit az e-sport még nagyon sokáig nem hozhat majd be.

Persze szükség törvényt bont, és a kereslet tagadhatatlanul megvolt/megvan az e-sport-versenyekre, ezért az piac formálni kezdte magát. Paul "redeye" Chaloner az egyik legrégebbi ismert szereplője és szakértője az elektronikus sportok világának. Egy interjúban arról kérdezték, hogy milyen volt az e-sport-környezet a korai években. A válasz: „az e-sport a kezdetekkor, illetve még sokszor most is, olyan, mint a vadnyugat. Nem voltak iparági szabályozások és keretek. A rendezvényeknek íratlan törvényei voltak, és az egész inkább szokásjogon alapult, mint szerződésbe foglalt feltételeken."

Ez nem is csoda, hiszen egy ilyen gyorsan fejlődő iparággal nehezen tud lépést tartani a szabályozó hatóság. Persze az évek során sok parlament tárgyalta, hogy mi legyen az e-sport sorsa. 2016 szeptemberében a Francia parlament elfogadta a Numeric Law beadványt, ami gyakorlatilag sportként fogadja el – követője volt Olaszország, Oroszország, Finnország, Kína, az Egyesült Államok és persze Dél-Korea. Amerikában a külföldi játékosok megkapják a P-14-es vízumot, ami gyakorlatilag ugyanaz, amit a hagyományos sportolók kapnak. Ha pedig a legmagasabb szintre nézünk, akkor Koreában már minisztériuma is van az e-sportnak, és a miniszter az egyik évben azt az ígéretet tette, hogy ha az SKT-csapat megnyeri az akkori LoL Worlds-világbajnokságot, akkor beöltözik a játék egyik karakterének. Az SKT, Faker vezetésével nyert, és a miniszter állta a szavát.

Szóval a szükség miatt az infrastruktúra viharos gyorsasággal kezdett fejlődni, és ez húzta magával az e-sport csapatok megjelenését is. 2010 körül gyakorlatilag gombamódra kezdtek felbukkani az együttesek, melyek megpróbálták szervezetté válni. Voltak hatalmas nagy bukások, de azért az évek során kinőtték magukat a legnagyobbak, akik már akár több játékban is képviselik magukat.

Ha valaki profi játékos akar lenni, ebből szeretne megélni, ma már erre is van mód. Küzdeni, gyakorolni és tanulni azonban itt is kell.

AZ ISMERETLENBE ÉS MÉG TOVÁBB

Hogy mi van az e-sportok jövőjében, arról eltérő vélemények vannak. Az a korábbi jóslat, hogy pár év alatt eltűnik, nyilvánvalóan megbukott. Az viszont már tényleg jó kérdés, hogy a hagyományos sportok most kaptak egy riválist?
A fogalmat egyre többen ismerik és a rajongótábor dinamikusan növekszik. Nemzetközi kutatások foglalkoznak az iparággal, és egyre több olyan szponzor jelenik meg, amely nem natív ebben a világban, hanem mondjuk, autókat gyárt.
Sok sportcsapat indít elektronikus divíziót, sőt akik elhivatottak az e-sportban, már az iskolákban is tanulhatnak erről.

A LEGNAGYOBB E-SPORT JÁTÉKOSOK

DE KIK ÜLNEK A JÁTÉK TÚLOLDALÁN?

[ÍRTA ESPORT1]

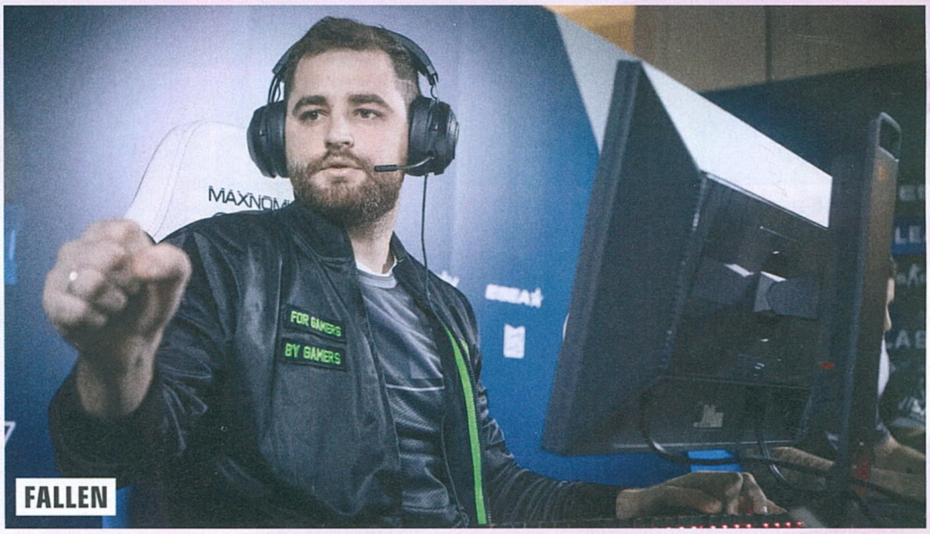
MINDEN SPORTÁGNAK MEGVANNAK A MAGA IKONIKUS FIGURÁI, SPORTOLÓI. NINCS EZ MÁSKÉNT AZ E-SPORTOK VILÁGÁBAN SEM. ÉS BIZONY MINDIG JÓL JÖN NEKIK EGY ÚJABB RAJONGÓ!

Kicsik és nagyok millió szurkolnak kedvenceiknek, néznek fel egy adott játék legjobbjaira. De pontosan kik is ők? Íme, most következzenek azok az e-sportolók, akik örökre beírták a nevüket a történelemkönyvekbe.

VALORANT – CNED

Mehmet Yağz Ipek, alias cNeD, török származású Valorant-profi, aki sok versenytársához hasonlóan korábban a CS:GO harcmezején küzdött. A 20 éves játékos a Valorant megjelenésekor szinte azonnal váltott, az idő pedig őt igazolta. Hamar a figyelem középpontjába került, ugyanis 2020-ban, a Twitch Rivals: Valorant Launch Showdown Europe-on 2. helyet ért el csapatával, a nolpenkivel, illetve kvalifikálta magát a First Strike Europe eseményre is, ami az első, nagyszabású, a Riot Games által szervezett, nyílt kvalifikációs Valorant-torna volt. cNeD a 2021-es évben sem nyújtott kevesebbet, minthogy aktuális csapatával, az Acenddel megnyerték a 2021-es Valorant-világbajnokságot. A fiatal játékos azon nagyon kevesek egyike, aki szinte mindent elért, amit eddig el lehetett érni ebben a játékban!

CNED


FALLEN

CS:GO – FALLEN

A brazil Keresztapa. Minden Counter-Strike-rajongó így ismeri FalleNt, aki nemcsak a profi játékosok egyik példaképe, egyik legnagyobb alakja, de a mindenkori Counter-Strike-mezőny egyik legnagyobb szívű játékosa is. 2009-ben, még a CS1.6-tal robbant be igazán a profik közé, a féket pedig azóta sem találta meg. Az 1.6 meghódítása után a CS:GO-ban is nevet szerzett magának. Kimagasló eredményei mellett, mint például a kétszeres Major-bajnoki cím, arról is híres, hogy mennyire barátságos, és hogy mindig segíti hazájának szerényebb sorsú embereit, valamint időt és pénzt nem spórolva taníttatja az e-sportra és CS:GO-ra fogékony fiatal, brazil gyerekeket. Legfrissebb projektje a Last Dance csapata, ahol honfitársaival a mai napig a legnagyobb versenyek trófeáiért küzd.

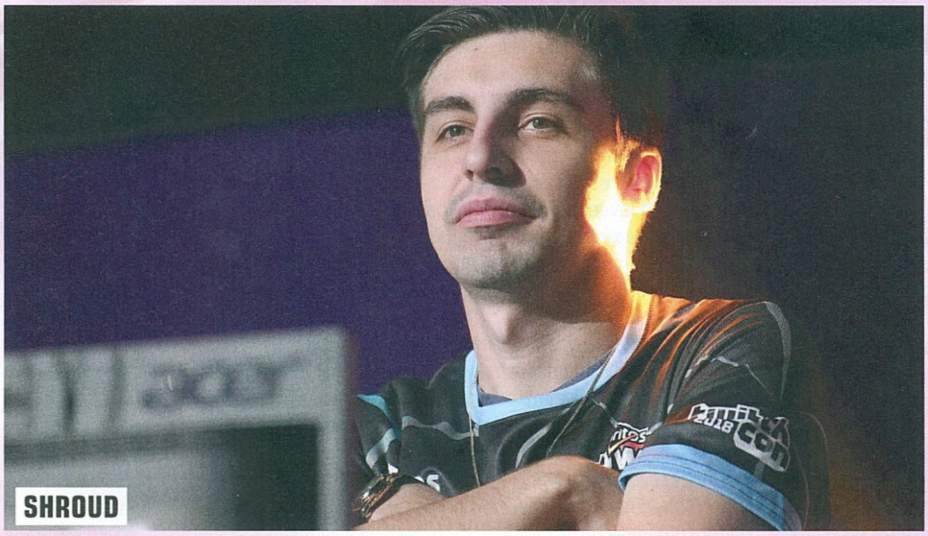
CS:GO – PASHABICEPS

Az e-sportolók csak a gép előtt ülnek és egész nap buta játékokkal játszanak, amik ráadásul tönkreteszik az egészségüket. Ugye? Hányszor hallottuk már ezt az évek alatt? Miközben ott van például Jarosław "PashaBiceps" Jarząbkowski, aki e-sport-karrierje mellett az egészséges életmód, az aktív mozgás híve volt, erre is építette a brandjét. Pasha ma már nemcsak egy játékos, ő a profi CS:GO egyik ikonja, akit visszavonulása után is milliók követnek, miközben saját ruhamárkával lépett piacra. Számtalan bajnoki trófeát vihetett haza az évek alatt. 2019-es visszavonulása óta pedig sok versenyen tűnt már fel influenszerként, például a 2019-es és a 2021-es V4 Future Sports Festivalon is.

CS:GO – ZEUS

Kevés annyira eltökélt CS:GO-játékost ismerünk, mint az ukrán Danylo "Zeus" Teslenko. Miután szüleivel több évig élt Magyarországon, a 2000-es évek elején ismerkedett meg az e-sportok világával, ami nagyon hamar beszippantotta, onnantól pedig egyetlen célja volt, a világ legjobb csapatában játszani, és ezt bajnoki címmel bizonyítani.

Az 1.6 idején sok orosz és ukrán csapatot megjárt, végül 2009-ben tette le a voksát a NaVi mellett. Onnantól kezdve, egészen visszavonulásáig, a NaVi-játékosa volt, egyetlen szépséghibát leszámítva. A nagy álom, hogy bajnoki címet, Major-győzelmet szerezzen csapatával, nem a NaVi színeiben jött össze. 2016-ban

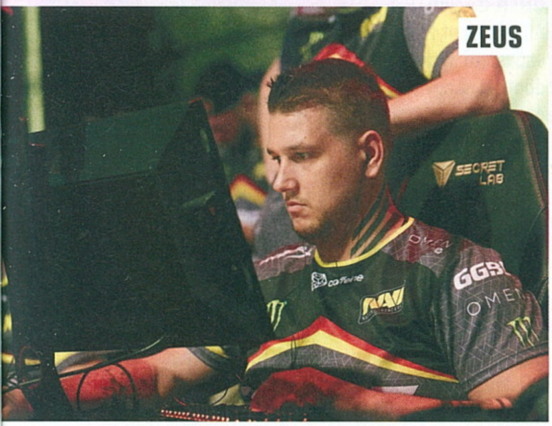


SHROUD

szimpatikusabbnak találta a Gambit, 2017-ben pedig már Dosia, AdreN, mou és Hobbit oldalán lett Major-bajnok. Sokat persze nem tétovázott, hiszen még szintén 2017-ben visszatért a NaVi-hoz és végül onnan is vonult vissza. Aktív évei befejeztével Ukrajnában tanítja CS:GO-ra a fiatalokat, illetve megnyitotta saját utazási irodáját.

CS:GO – SHROUD

Sajnos az utóbbi években mélyzuhanásba kezdett



ZEUS

az észak-amerikai CS:GO, pedig volt idő, amikor a régió csapatai nemcsak felvették a versenyt a domináns európai alakulatokkal, de még maguk mögé is utasították azokat. Az egyik, ha nem a legtehetségesebb észak-amerikai CS:GO-játékos, pedig Michael „Shroud" Grzesiek. A lengyel felmenőkkel rendelkező játékos 2014-ben robbant be igazán, akkor kapott hosszú távú szerződést a Cloud9-tól, ahol végül teljes karrierjét töltötte. Két dolog miatt volt igazán kiemelkedő. Minden helyzetet a lehető legokosabban tudott megjátszani, miközben agresszívan, bátran és rendkívül effektíven használta a fegyvereket. Ez a kettő egyszerre csak keveseknek megy igazán jól. Visszavonulása óta a Twitch egyik legnépszerűbb streamere, követőinek száma csaknem 10 millió.

CS:GO – S1MPLE

Shroud, Zeus és Pasha már visszavonultak, FalleN is az utolsó lehetőségeit játssza meg, S1mple előtt azonban még sok aktív év állhat. Ha az utóbbi 3-4 esztendő legjobb játékosáról kérdeznénk a rajongókat, akkor tízből kilencen biztosan S1mple-t mondanák. Az ukrán fenegyerek az első profi éveiben híresen nehezen kezelhető volt, végül azonban kikupálódott, mára pedig ő lett az etalon. Őt próbálják sokan másolni, mindenki olyan tehetséges szeretne lenni, mint ő. Az igazság azonban az, hogy S1mple-ből szimplán csak egy van, és reméljük, hogy parádés játékát még sokáig csodálhatjuk majd a közvetítéseken.

LEAGUE OF LEGENDS – BJERGSEN

Soren "Bjergsen" Bjerg a League of Legends egyik első hihetetlen tehetsége volt Európában. Karrierje még 2013-ban kezdődött, az akkor még EU LCS nevet viselő európai ligában, a Copenhagen Wolves színeiben. A dán mid-játékos már újonc évében – akkor még csak 17 évesen – is hatalmasat alakított, és az új csapatot a vállán cipelve, a bajnokság legjobbjai között végeztek a szezonban. Ez a hihetetlen teljesítmény és persze a nyers tehetség felhívta rá a figyelmet, második szezonjában pedig már az amerikai Team Solomid csapatát irányította. Ott az évek során mindent megnyert, amit lehetett, és néha még a nemzetközi porondon is sikerült eredményeket hozni. Ma a 25 éves Bjergsen, egy év kihagyás után, a Team Liquid színeiben versenyez, és megint a bajnoki címre pályázik.

LEAGUE OF LEGENDS – DOUBLELIFT

Yiliang „Doublelift" Peng a játék egyik legnagyobb veteránja. Az amerikai játékos és akkori csapata, az Epik Gamer indult az első, 2011-es LOL Worlds-bajnokságon, és a negyedik helyet érte el a megmérettetésen. Érdekes megemlíteni, hogy Doublelift a bajnokság kedvéért elszökött otthonról, majd pont ezen okból évekig nem is beszélt sokat a családjával. Ettől függetlenül, lövész karrierje, nagyon gyorsan felfelé ívelt. Először a Counter Logic Gaming, majd a Team Solomid színeiben versenyzett, és hosszú, profi karrierje során is behúzott pár bajnoki címet. Ugyan túl sokszor nem emelhette a magasba a trófeát, abban mindenki egyetértett – szerényen még saját maga is –, hogy az amerikai mezőnyben ő az egyik legjobb lövész. Ezt lényegében harsányan ki is mondta, emiatt pedig talán az egyik első olyan játékos volt az e-sportok világában, aki nyíltan behozta a trash talk kultúrát.

DOUBLELIFT

REKKLES

LEAGUE OF LEGENDS – REKKLES

Martin "Rekkles" Larsson az európai kontinens egyedi tehetsége. A nagy csapatok már 15 évesen felfigyeltek rá, a Fnatic pedig odáig ment, hogy egyből leszerződtette és rakott köré egy Academy csapatot – miközben a legfelső ligában nem is játszhatott, hiszen oda az alsó korhatár 16 év volt. Rekkles a karrierje elején az alsóbb ligákat dominálta, és ez az újonc évében sem volt másképp, hiszen a Fnatic nagy csapatában sorra nyerte a bajnoki címeket. Itt még nemzetközi sikerek is jöttek, 2018-ban pedig egy Worlds 2. hely is összejött. 2020-ban úgy döntött, hogy öt év után otthagyja a Fnatic csapatát, de a döntés nem volt a legjobb. Sajnos a G2-váltás nem úgy jött össze, ahogy azt remélte, és története során a csapat a legrosszabb szezonját produkálta, miközben Rekkles is ott volt. Hogy van-e számára visszaút a legjobbak közé, azt nem tudjuk, de a tehetsége megvan hozzá.

LEAGUE OF LEGENDS – FAKER

Lee Sang-hyeok, ismertebb nevén Faker, egy dél-koreai, profi League of Legends játékos a T1-ben. Korábban GoJeonPa néven ismert a koreai szerveren, 2013 -ban az LCK SK Telecom T1 csapata vette fel, és azóta a csapat középső játékosa. Széles körben minden idők legjobb League of Legends játékosának tartják, három alkalommal nyerte meg csapatával a League of Legends-világbajnokságot, és tíz alkalommal a Dél-Koreai regionális versenyt. 2020. óta, a legrégebben egy szervezetnél aktívan játszó és rengeteg rekordot egyedüliként tartó játékos a világon. Faker népszerűsége Koreában annyira magas, hogy számos brand reklámarca lett.

LEAGUE OF LEGENDS – UZI

Jian Zihao, ismertebb nevén Uzi, a Bilibili Gaming kínai profi League of Legends játékosa. Széles körben minden idők legnagyobb lövészeként tartják számon. Híres mechanikus képességeivel olyan bajnokokon tesz túl, mint Vayne, Kai'Sa, Ezreal és Kog'Maw. Profi League of Legends-karrierje során, a legtöbb gyilkossági rekord az ő nevéhez köthető. Nemzetközileg világbajnoksági döntőben két alkalommal is alul maradt Faker és az SKT ellen, viszont a Mid-Season Invitational 2018-as versenyén magasba emelhette a trófeát. 2021-ben bejelentette visszavonulását, de ez sem tartott sokáig, mert 2022-re a Bilibili Gaming csapata bejelentette Uzit, mint kezdő lövészük a Kínai Demacia-kupasorozatra.

BJERGSEN

FIFA – TEKKZ

Az angol játékos, Donovan „Tekkz" Hunt, 16 évesként robbant be igazán a köztudatba, amikor is a 2018-ban megtartott barcelonai FUT 18 Champions Cupon szenzációs teljesítménynyel, előbb a döntőig menetelt, majd kegyetlen támadásainak köszönhetően meg is nyerte az eseményt. Tekkz, a FIFA e-sport történetének egyik legsikeresebb profi játékosává vált, és eddig több mint tíz tornát nyert meg, amivel nagyjából 500 ezer dollárt futballozott össze a virtuális térben. 2019-ben leszerződtette a Fnatic, és azóta is náluk játszik, miközben 2020-ban az ePremier League keretein belül a Liverpool színeiben versenyezhetett. Egy különleges rekord is fűződik a nevéhez, miután 2018-ban, 8 trófeát is sikerült bezsebelnie egy év alatt.

FIFA – MSDOSSARY

A szaúd-arábiai Mosaad „Msdossary" Aldossary 2017-ben mutatkozott be a FIFA e-sport színterén, de nem kellett neki sok idő, hogy a legjobbak közé emelkedjen. Egy éven belül megnyerte a világ legrangosabb tornáját, és ekkor még csak mindössze tizennyolc éves volt, de a FIFA eWorld Cup aranyérmén túl számos másik nagy versenyen is bizonyított. Ezzel mindenki számára világossá vált a helyzet, hogy ha bármilyen kupát meg szeretne nyerni a jövőben, akkor biztos lehet benne, hogy a siker érdekében a „szaudi herceget" is le kell győznie. Eddigi néhány éves karrierje alatt Msdossary már több mint húsz hivatalos eseményen vett részt, ráadásul a Tekkz és a közte zajló rivalizálás továbbra is az egyik legtöbbet emlegetett téma az egész e-sport világában.

DOTA 2 – NOTAIL

A Heroes of Newerth szcénában tapasztalható csökkenő aktivitás miatt, N0tail 2012-ben úgy döntött, hogy átigazol a Fnatic, európai DotA 2 csapatához, majd rögtön az első tornáját sikerült is megnyernie. Egy évvel később, egy hosszabb nyeretlenségi széria után bejelentette, hogy jó barátjával, Fly-jal együtt elhagyja a Fnaticot és csatlakozik egy igazi all-star együtteshez, a Team Secrethez, Puppey-jal, s4-ral és Kuroky-val, bár ez, ebben a formában rövid életűnek bizonyult. A dán e-sportoló aztán azzal írta be magát végleg a DotA 2 történetébe, hogy az OG-val 2018-ban, majd 2019-ben is megnyerte a The Internationalt. N0tail 25 évesen bekerült a Forbes top 30, 30 év alatti legsikeresebb fiataljai közé.

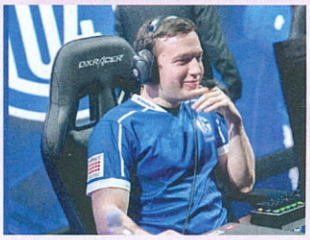
UZI

DOTA 2 – PUPPEY

Puppey, a DotA történetének egyik legsikeresebb és legikonikusabb kapitánya. Nem fél a kísérletezéstől, még a fontos meccseken sem, másfél évtizedes pályafutása alatt elképesztő taktikákat lehetett tőle látni – gondolunk például a Pudge lo-kombóra. Ő az egyetlen olyan játékos, aki még aktív, és minden egyes The Internationalra kvalifikálta magát aktuális csapatával. Ráadásul azt is csak ő mondhatja el magáról, hogy ötször is sikerült a VB-n a legjobb négybe jutnia, illetve ő az első játékos, aki két Valve-eseményt is megnyert, 2011-ben, az első TI-t, míg 2016-ban a Shanghai Majort. Másfél évtizedes karrierje alatt többször választották meg az év drafterének és supportjának.

MAGYAROK NYILAI ÉS CSILLAGAI

VIZICSACSI



Kiss "Vizicsacsi" Tamás, az eddigi egyetlen olyan magyar játékos, aki a League of Legends európai profi bajnokságban – az EULCS és a LEC versenysorozatban – szerepelt. Kezdetben a Unicorns of Love szervezettel értek el sikereket, majd a Schalke 04 és Splyce csapatával játszott a regionális döntők során, 2018-ban és 2019-ben. Utóbbival a világbajnokságra is kvalifikálta magát, itt a negyeddöntőkben búcsúzott a SKT ellen. Ezután bejelentette visszavonulását, de ez is csupán két évig tartott, hiszen a 2021-es esztendőben csereként már a világbajnokságon játszott ismét, 2022-ben pedig a francia élvonalban kapott lehetőséget, a Gamersorigin csapatánál.

MOLNARGABO

Molnár „molnargabo" Gábor hazánk legismertebb FIFA e-sportolója és streamere. A FIFA 2000 óta minden évben igyekszik a legjobbak közé emelkedni. 2016-ban megnyerte az itthoni Coca-Cola eCupot, aminek köszönhetően eljutott New Yorkba, és karrierje innentől indult be. Olyannyira, hogy azóta megjárta a DVSC csapatát, mára pedig a Szoboszlai Dominik által alapított DomiNation e-sport együttesének oszlopos tagja. Korábban volt a világranglista 13. helyezettje, bizonyított már az EA Sports hivatalos eseményein, és számos hazai versenyen sikerült első helyet elérnie. Megjárta a V4-et egyéniben, de 2021-ben a válogatott színeiben tért vissza, és Majorosi Krisztiánnal második helyet szerzett, a régió legnagyobb tornáján.

BEREZNAY DANI

Bereznay Dániel 2018-ban robbant be a köztudatba, miután egy válogatóversenyt követően szerződtette őt a Mercedes Forma 1-es e-sport csapat, majd 2019-ben a Sauber Esports kötelékében működő Alfa Romeóhoz igazolt. Ugyan egyéni világbajnoki címet még nem sikerült szereznie, de a 14 pódium közül az öt győzelem nagyszerű eredménynek mondható. A Mercivel a konstruktőri pontversenyben 2018-ban az 1. helyet, míg 2019-ben a Red Bull Racing Esports és a Ferrari mögött a 3. helyet szerezték meg csapattársával. Sikerei közül kiemelkedik a Spa-ban, Monzában és Interlagosban aratott győzelme. 2018-ban egyéniben 2., 2019-ben a 3., 2020-ban pedig az 5. helyen zárt. Ugyanebben az esztendőben még az Év E-sportolójának is megválasztották. Jelenleg a McLaren versenyzője.

KODIAK

Török "Kodiak" Balázs, a magyar Legenda, aki csapataival beírta magát a 2000-es évek elején a Counter-Strike nagykönyvébe, és azóta is a magyar e-sport minél híresebbé tételén dolgozik. 2001-2002-ben a FoP-pal (Face of Power) gyakorlatilag uralták a magyar mezőnyt, és a WCG-n, az e-sport-világbajnokságnak is nevezett versenyen, 2002-ben és 2005-ben is remek eredményeket tudtak elérni. 2002-ben az akkori legeredményesebb amerikai csapatot is sikerült megverniük, a 3D egyedül a FoP-tól kapott ki a csoportkörben. Rá három évre a WCG-n a legjobb nyolc csapat között voltak, 2006-ban pedig 4. helyezést sikerült elérniük az Európa bajnokságon. Ezeket az eredményeket már Counter-Strike: Source-ban, az Ancients csapatával sikerült elérni. Köszönhetően a YouTube-nak és persze Kodi töretlen munkájának, egy egész generáció nőhetett fel az oktatóvideóin. Visszavonulása óta streamerként tevékenykedik.

RAISY

Birgány Adrián 2017-ben úgy döntött, hogy a CS után kipróbálja az új Quake Champions játékot is. Az alap mechanikai tudás megvolt, hiszen nagyon sokszor bizonyított már, mint e-sportoló, de az id Software játéka azért még neki is jelentett némi kihívást. CS-ben még NoFearként ismertük, Quake-ben viszont már Raisy-ként robbant be a legjobbak közé, ahol azóta is biztos helye van. 2017-ben csapott le rá a Myztro Gaming, karrierje és eredményei azóta is töretlenek. Munkásságát 2019-ben Az Év E-sportolójaként (FPS-kategória) díjazták, és reméljük, hogy sok hasonlóan rangos elismerés és eredmény előtt áll még.

A LEGISMERTEBB E-SPORT-JÁTÉKOK

MIKKEL SPORTOLNAK A NAGYOK?

[ÍRTA ESPORT1]

AZ E-SPORT A GAMING VILÁG EGYIK OLYAN EVOLÚCIÓJA, AMINEK A SIKERÉRE IGAZÁBÓL SENKI SEM SZÁMÍTOTT. VISZONT, HA EGY SZEKÉR MEGINDUL, AKKOR MINDENKI FEL AKAR RÁ UGRANI.

Ez az evolúció és siker pedig annyit jelent, hogy az utóbbi 10 évben mindenki e-sport játékot fejlesztett, persze a legtöbben inkább kevés sikerrel. Ha kicsit jobban megvizsgáljuk az utóbbi időszakot, akkor láthatjuk, hogy az igazi klasszikusok fennmaradtak, sőt, a legtöbb csak még népszerűbb lett. De azért az új generációban is lehet némi szikra, hiszen a legjobbak között új versenyzőket is találunk.

CS:GO

1999-ben, pusztán egy modként, méghozzá a méltán híres Half-Life modjaként indult a játék, ami néhány hónapon belül óriási népszerűségre tett szert, néhány év alatt pedig a világ egyik legnagyobb e-sportja lett, és ezt aztán még további néhány évtizedet követően is képes volt megőrizni. Az alapok változatlanok, de ma már nem az 1999-ben megjelent Counter-Strike-ot játsszák a csapatok, hiszen jelenleg a Counter-Strike: Global Offensive (röviden CS:GO) az aktuális siker.
Az egyes pályákon két, egyenként öt fős csapat áll egymással szemben, egy védekező és egy támadó ötös. Feladatuk roppant egyszerű: a támadók vagy ellenfeleik likvidálásával nyerik meg a köröket, vagy az egyes pályák kialakított lerakóinak valamelyikét felrobbantva – míg a védekezőknek értelemszerűen ezt kell megakadályozni –, és ez bizony jóval bonyolultabb, mint amilyennek elsőre hangzik. A játékosoknak mesteri szinten kell használni a virtuális fegyvereket, melyek mind-mind eltérő tulajdonságokkal rendelkező, eltérő helyzetekben effektívek. Emellett muszáj jobban ismerniük a pályákat, mint a saját tenyerüket, de ugyancsak ismerniük kell ellenfeleik taktikáit, hogy azokra reagálhassanak.

> ***Több ezer óra szükséges ahhoz, hogy valaki profi szinten tudjon játszani, és még akkor is ott a játékosokkal született tehetség faktora. Hiszen nem minden a gyakorlás és az elszántság, elvégre mint bármelyik hagyományos sport képviselői között, az e-sportban is van, aki egyszerűen tehetségesebb a másiknál.***

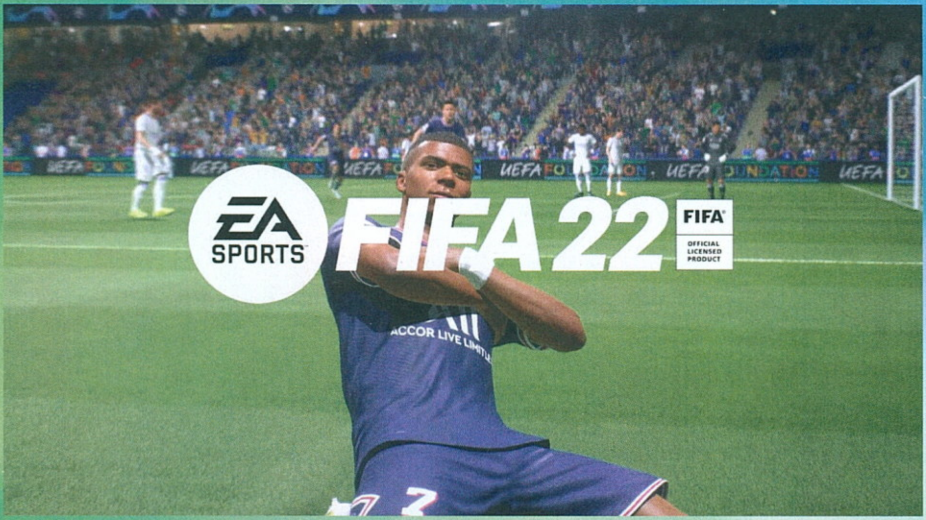
10 év alatt a CS:GO elképesztő számokat és történeteket generált. Bizonyos nemzetiségekhez, csapatokhoz köthető korszakok jöttek és mentek, sztárjátékosok hirtelen értek a csúcsra, hogy aztán hamar a mélybe zuhanjanak, de persze vannak olyan csapatok és játékosok, akik már hosszú évek óta a legjobbak között vannak, és óriási rajongótábort építettek maguknak, valamint folyamatos az utánpótlás is. Egyre több fiatal készül célzottan e-sport, többek között CS:GO karrierre, ami az eddigi 10 év számai

alapján nem is csoda. 6084 versennyel, közel 15 ezer profi játékossal és több mint 129 millió dollárnyi szétosztott díjazással a CS:GO korunk egyik legizgalmasabb, legnagyobb, legnépszerűbb e-sportja.

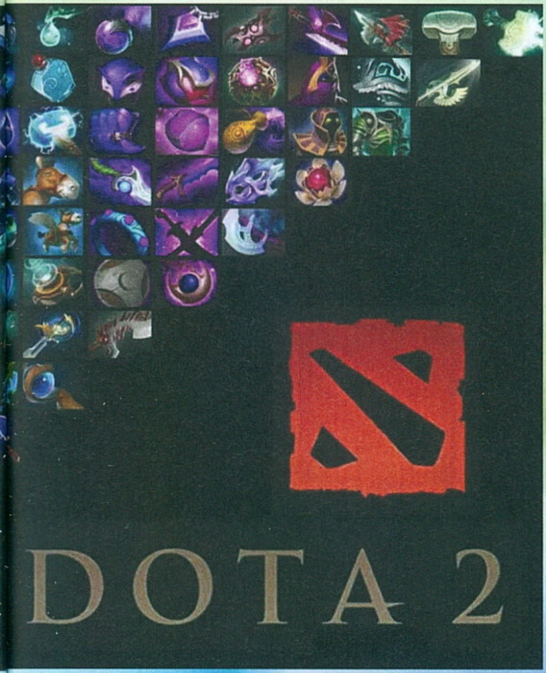
DOTA

A DOTA 2 (Defense of the Ancients 2) egy MOBA, a Defense of the Ancients videójáték felújított, különálló verziója, melyet a Valve készített el a Source Engine felhasználásával. Első körben 2011 őszén lehetett kipróbálni a béta verzióval, majd a teljes verzió, Steamen, 2013 nyarán jelent meg hivatalosan. A játék teljesen ingyenesen letölthető és játszható, a játékosoknak lehetőségük van további, kozmetikai tartalmak vásárlására, melyek a játék és a játszott hősök külsejét változtatják meg. Ezek egy részével a rendszeren belül kereskedni is lehet. Alapvetően egy multiplayer, tehát többjátékos élményre kihegyezett alkotásról van szó, de internet hiányában van opció helyi hálózaton vagy mesterséges intelligencia ellen is játszani.

A játék fő célja a másik csapat megsemmisítése, miközben a 10 résztvevő egy meccsben két ötfős gárdára oszlik, egyik fele a Radiant, a másik a Dire oldalán harcol. Mindegyikőjük feladata a másik tornyainak ledöntése és a főépület elpusztítása. Minden csapat rendelkezik úgynevezett creepekkel, akik bizonyos időközönként megidéződnek, majd elindulnak egy adott ösvényen, hogy az ellenfél egységeit, épületeit és hőseit támadják. A játék elején minden játékos karaktere egyes szinten van, és adott mennyiségű arannyal rendelkezik. Ebből az összegből lehet a mérkőzés későbbi szakaszaiban különböző tárgyakat vásárolni a fejlesztés és erősítés érdekében.
A hősök a közelükben meghalt ellenségekért cserébe tapasztalati pontokat kapnak, amikkel a játék során egészen a 30. szintig fejlődhetnek. Minden szintlépés alkalmával feloldhatnak vagy fejleszthetnek egy képességet, vagy növelhetik az attribútumokat.



Ezzel a játékkal egyébként a Valve a CS:GO mellett újfent történelmet írt, hiszen a 2011-ben útjára indított világbajnokság minden évben a legtöbb pénznyereményt osztotta szét a versenyzők között, mára pedig egy, a valódi sportokban látotthoz hasonló bajnoki rendszert hoztak létre, amely több mint félszáz profi vagy félprofi csapatnak jelent folyamatos megmérettetési lehetőséget. 2021-ben, a The International keretein belül, negyvenmillió dollárnál is nagyobb volt a nyereményalap, és mint kiderült, a világ 10 legjobban kereső e-sportolója ennek a sorozatnak köszönhetően csak dotásokból áll.



FIFA

A FIFA egy labdarúgás-szimulációs videójáték-sorozat, amelyet az Electronic Arts fejleszt és ad ki évente. Első részét még 1994-ben mutatták be, de 2011-re a FIFA-franchise olyannyira meghódította a bolygót, hogy 18 nyelvre lokalizálták és már 51 országban érhető el. A Guinness-rekordok listáján a világ legkeresettebb sport-videójátékos franchise-zaként jegyzett FIFA-sorozat, 2021-ig bezárólag, több mint 325 millió példányban kelt el. A FIFA 12 tartja a „leggyorsabban eladott sportjátékok" rekordját, miután már az első héten több mint 3,2 millió példányt adtak el belőle.

A sorozat 1993. végén, a FIFA International Soccer megjelenésével kezdődött, Sega Mega Drive-on. Ez volt az első olyan próbálkozás, amelyik hivatalos licencet kapott a FIFA-tól, a labdarúgást irányító világszervezettől. Az UEFA Bajnokok Ligáját és az Európa Ligát hosszú idő után végül szintén sikerült implementálni, és a FIFA 19 óta egyaránt jelen vannak az alkotásban. A játékmódok közül egyértelműen az Ultimate Team viszi a prímet, de a Pro Clubs, a VOLTA (utcai futball) is helyet kapott. Az UT olyannyira sikeres, hogy a saját csapatépítésre fókuszáló játékmód 2021-ben 1,6 milliárd dolláros bevételt termelt az EA Sportsnak. A FIFA 09-nek és 10-nek Dzsudzsák Balázs volt a hazai borítóképén, miközben a FIFA 07-ben olyan magyar kommentátorokat is lehetett hallani, mint Hajdú B. István és Faragó Richárd.

VALORANT

Valorant egy karakter-alapú, belső nézetes lövöldözős játék, melyet a Riot Games fejlesztett és adott ki. Kifejezetten újgenerációs e-sport játéknak készült, ami így ebben a formában lényegében egyedülálló, ugyanis a zsáneren belül nem készítettek még olyan célból játékot, hogy abból kimondottan e-sport legyen. Egy mérkőzésen két 5 fős csapat küzd meg egymással: az egyik csapat a támadó, míg a másik

Az e-sport is olyan, mint a sakk. Az ellenfelek elhelyezkednek a saját térfelükön, majd főleg stratégiával és taktikával igyekeznek győzedelmeskedni.

Igen fontos a csapatmunka, és az, hogy figyeljük egymást, hiszen ha nem így van, az ellenség a legjobbakat is lazán bedarálja.

a védő, félidőnél pedig cserélnek. A cél mindig az, hogy a támadó lehelyezze a Spike-ot, vagyis a bombát, a kijelölt zónák egyikében, a védő csapatnak pedig természetesen ezt kell megakadályoznia. A Valorant számos technikai újítással érkezett meg a piacra: azonnal 128 tickes szervereket kapott világszerte, egyedi anti-cheat-rendszert fejlesztettek hozzá, illetve a Riot Games megalkotta a Riot Direct-hálózatot, ami voltaképp egy saját hálózati út a szerverek és a játékosok között, hogy a lehető legminimálisabb legyen a lag.

Mivel a Valorantot célzottan e-sport játéknak készítették, a Riot Games is komoly tervekkel állt elő a szcéna felvirágoztatására. 2021-ben elindult a piramis módjára felépített rendszer, a Valorant Champions Tour, melyre világszerte számos nyílt selejtezős eseményt tartottak, Valorant Challengers néven. Ezekre bárki nevezhetett, aki megfelelt a szabályzatban foglaltaknak. Akik ezeken a versenyeken jól szerepeltek, kiharcolhattak maguknak egy helyet a következő szinten, a Valorant Mastersekben, majd év végén jött a világbajnokság. 2022-ben ez a rendszer további eseményekkel egészült ki, a Valorant Challengers-versenyek alá pedig más régiós kupák és kvalifikációs tornák kerültek be, így most már tényleg bárki, akinek van egy kenyérpirítónál picivel jobb gépe, és stabil internete, a Valorant e-sport részese lehet.

FORTNITE

A Fortnite egy battle royale-játék, melyet az Epic Games fejlesztett és adott ki 2017-ben. A battle royale láz közepén érkezett meg, amikor mindenki ebben a műfajban alkotott, az Epic viszont képes volt maradandót létrehozni, hiszen a Fortnite a mai napig a legnépszerűbb BR-játék.

Sikere több dologból tevődött össze: viszonylag alacsony gépigénnyel, nagyon színes, ingergazdag környezettel rendelkezik, az Epic Games pedig bő két éven keresztül heti frissítésekkel szórakoztatta a játékosokat. Mivel battle royale-ról beszélünk, 100 játékos küzd egyidőben, egy mérkőzésen, ennyi játékost pedig e-sport eseményen egyszerre kezelni közel sem egyszerű. 2018 végén több, influenszereknek és kimagaslóan ügyes játékosoknak szervezett meghívásos esemény és egy kvalifikációs tornával bíró verseny után, az Epic Games bejelentette, hogy 2019-ben 100 millió dollárt osztanak szét a Fortnite versenyeken. Ez a bejelentés alapjaiban rázta meg az egész ipart, más játékok profijai is azon gondolkoztak, hogy eljönnek Fortnite-ozni. Ebben az évben rengeteg versenyt szervezett az Epic Games, a legnagyobb durranás azonban a Fortnite World Cup lett, mely önmagában 30 millió dolláros szeletet képviselt ebből a 100 milliós tortából. A kvalifikációs tornák alatt játékosok millió versenyeztek világszerte, a nagydöntőt pedig New Yorkban tartották, ahonnan végül az akkor 18 éves Bugha hozta el a főnyereményt, avagy 3 millió dollárt.

A Fortnite versenyek száma azóta visszaesett, az Epic Games már nem fordít akkora figyelmet a játékra, de még most is van egy hatalmas réteg, amely azért dolgozik, hogy a kompetitív Fortnite kiemelkedő alakjává válhasson.

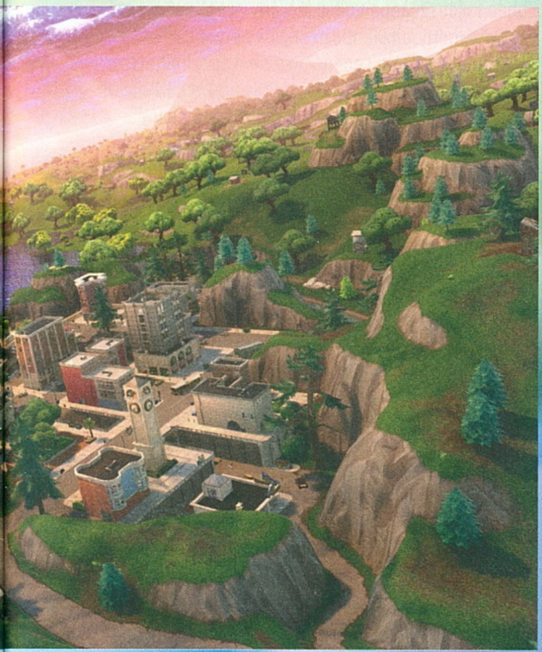
LEAGUE OF LEGENDS

A világ egyik legismertebb és a mainstream közegben leginkább befutott játéka a League of Legends. Mindezt az utóbbi 12 év történései, a majd 120 millió aktív fiók, a Riot által készített zenék, sorozatok és egyéb művek is alátámasztják. Műfajokra osztva persze születtek még kiemelkedő alkotások, azonban, ha az e-sport játékok királyának nem is nevezhetjük, piacvezetőnek mindenképpen.

Mindez a 2000-es években kezdődött, amikor a Riot Games alapítói úgy döntöttek, tökéletesítik akkori kedvenc játékukat, a DotA-t! Ez végül sok évnyi munka után, 2009-ben teljesedett ki.

Akkoriban hatalmas meglepetésként, a fejlesztők úgy döntöttek, hogy ingyenes játékot készítenek, csupán csak regisztrálnunk kellett, a fenntartás költségeit pedig opcionális költekezésből szerezték be. Ez végül akkora siker lett, hogy gyakorlatilag forradalmasította az online gaming piacot, és igen nagy részben a játék is ennek köszönheti sikerét.

Itt érkezett meg a LoL és voltaképp az egész e-sport szcéna fordulópontja, amikor is a fejlesztőknek nem szállt a fejébe a korai siker, hanem haladtak tovább az eredetileg eltervezett úton. A béta után a játék 17 hőssel jelent meg, ma már 159 főből áll az állomány. Mindez leginkább annak köszönhető, hogy a megjelenés után, minden második héten, nem csak a meglévő hősök erejét próbálták kiegyensúlyozni, de még egy új hőst is bedobtak a kalapba. Apropó, hősök: ők azok, akiket egy 5v5 csatában irányítunk, méghozzá egyetlen céllal, mégpedig, hogy elpusztítsuk az ellenfél bázisát. Minden, ami közben a játékban történik, csak arra irányul, hogy bejuthassunk és szétverhessünk egy kristályt. Talán ez az egyszerűség ragadhatja meg a játékosokat, azonban az, ami az előtte lévő 30-40 percben történik, az rengeteg koncentrációt, gyors reakciót és folyamatos gondolkodást igényel.



Épp ezért történhetett meg az, hogy szerény körülmények között, de már 2010-ben megrendezték az első nagy League of Legends e-sport versenyt, majd a Riot a következő években, sokszor a technika ördögével hosszú órákat harcolva is egészen elképesztő versenyeket tett le az asztalra. A tavalyi VB döntőjét például 74 millió néző követte egyszerre, ami több mint négyszerese az NBA döntőjének. A 12 év során viszont nemcsak ők, hanem a játékosok is rengeteget fejlődtek.
A legújabb e-sportoló generációk már gyakorlatilag beleszületnek a játékba, és amint egeret és billentyűzetet ragadhatnak, már el is indul a gyakorlás.
A játék alapjait még a 159 hős mellett is megérthetjük, akár már 10 órán belül, és el is navigálhatunk a pályán. Ahhoz viszont, hogy megtanuljunk minden trükköt, mind a 159 hős összes képességét, azok visszatöltési idejét és még rengeteg mást, több ezer, olykor tízezer óra szükséges.

Vannak olyan e-sport címek, ahol több és nagyobb versenyt rendeznek, mint a League of Legends, van olyan is, amibe ész nélkül ölik a pénzt, és van, ami sokkal könnyebben eladható a laikus nézők számára. Azonban tökéletesebb és kiforrottabb e-sport cím nincs még egy a világon, így jó eséllyel messze még a vég vagy a csúcs, de minderre majd az idő adja meg a végső választ. G

MIT VÁRHATUNK 2022-TŐL?

HIBRID VERSENYEK ÉS NFT AZ E-SPORT JÖVŐJE?

[ÍRTA VARGA TIBOR SZABOLCS] **A koronavírus-járvány miatt a szervezők online-ra váltottak, és így fokozatosan csökkentették kiadásaikat. Ha 2022-ben még vissza is térnek a közönség előtti LAN-ok, akkor is ideje megbarátkozni az online versenyekkel és az NFT-kkel.**

Az elmúlt két évben gyökeresen változott meg az életünk és ezzel együtt a viszonyunk a technológiával. A videokonferenciáktól kezdve a streaming szolgáltatásokon keresztül az e-sport – azon belül is a szimulátorversenyzés – hirtelen jött népszerűsége, a világ legnagyobb sportjainak helykitöltőjeként, olyan változásokhoz vezetett, amelyek hatását 2022-ben, de még évek múlva is érezni fogjuk.

A koronavírus-járvány első hullámában minden eseményt elhalasztottak vagy eltöröltek, azonban az e-sport, természetéből adódóan, gyorsan reagált az online versenyekkel az új kihívásokra, ezt a produkciós lehetőséget pedig a Formula–1-től kezdve minden premier sport próbálta megragadni. Ekkor hirtelen kibukott, hogy mindenki mással szemben mekkora előnye van az e-sport-rendezvényeket szervező cégeknek: míg a világ legnagyobb televíziós csatornái nem tudtak mit gyártani, addig ők napi 10-12 órányi élő adást tettek le az asztalra, játékosok bejelentkezéseivel és szórakoztató videókkal, lényegében technikai problémák nélkül.

AZ ÚJ NORMÁLIS: HIBRID

A legtöbb rendezvényszervező úgy gondolta, hogy az e-sport előnye, dinamikussága elegendő ebben az új helyzetben, ezért nem innováltak. Sőt, azt a tanulságot vonták le, hogy az általánosan veszteséges üzletben a legjobb költségcsökkentési metódus lehet, ha minden online-ra vált, és csak a minimális elvárásokat teljesítik. Ha nem kell arénákat bérelni, embereket és eszközöket szállítani, hétről hétre, a világ különböző pontjaira, vagy szállásolásra költeni, akkor is mehetnek tovább az e-sport-versenyek. Ennek következtében a közvetített órák száma az egekbe szökött – a versenyek egy nagy fektetett nyolcassá váltak az olyan nyitott játékokban, mint a Counter-Strike – és a nézők egy része lassan kiégett.

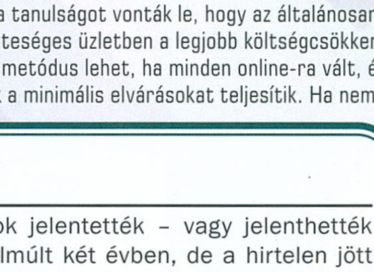
A különleges járványhelyzetre gyorsan és jól reagált az ipar, de hosszabb távon ennél valamivel többre lesz szükség.

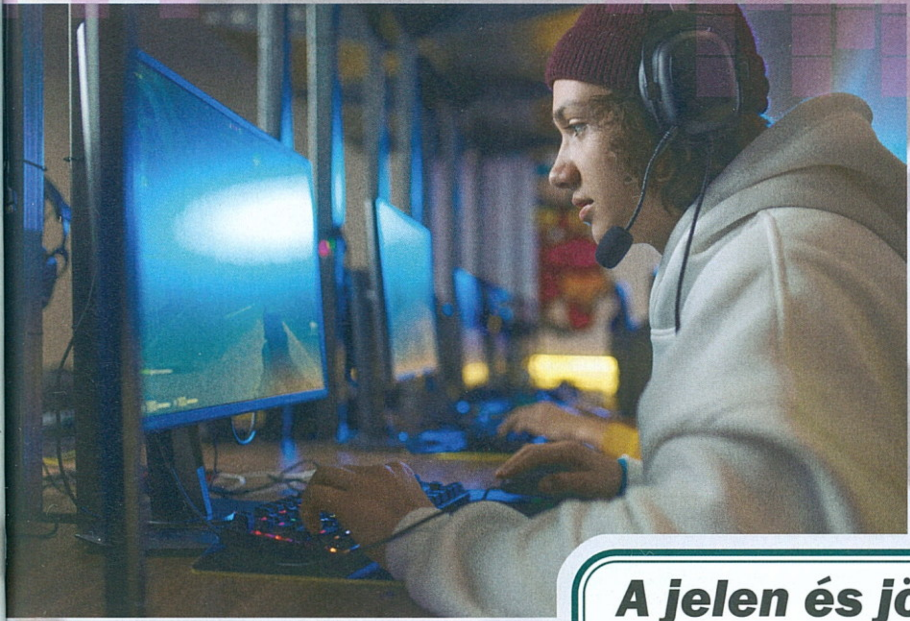
Ebben kulcsszerepe volt a járvány azon mellékhatásának is, hogy a különböző régiók nem játszhattak egymás ellen. De a technológia sem teszi lehetővé, hogy megbízhatóan szervezzenek nemzetközi online tornákat. Így mindig ugyanaz a maroknyi európai csapat küzdött a semmitmondó IEM Peking EU és hasonló nevű online bajnokságokon. Amit viszont nem vettek figyelembe a rendezvényszervezők, hogy 2020 második felében kisebb-nagyobb problémákkal ugyan, de a sportok már visszatértek a folyamatos tesztelések, karanténok és buborékok alkalmazásával, így újra volt más néznivaló.

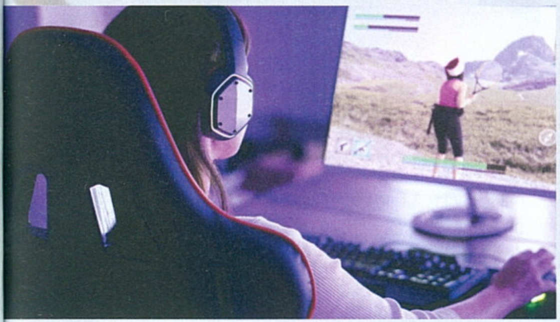
Az e-sport mégis online maradt. Bár az év vége felé a tehetősebb amerikai szervezetek Európába utaztatták játékosaikat, ezzel enyhültek a régiós problémák. Viszont az első olyan nemzetközi, stúdióban tartott eseményre, ahol a világ minden szegletéből személyesen vettek részt játékosok, egészen 2021 nyaráig kellett várni. A nézők pedig a két év alatt összesen kétszer, a PGL Major Stockholm és a BLAST Premier Fall Final során térhettek vissza az arénákba. A Dota 2 The International 10-e vagy a LoL 2021-es világbajnoksága – rendszerint az év két legnagyobb e-sport-eseménye – közönség nélkül valósult meg.

Egyéb nehézségek

Az e-sportközvetítések mellett a videójátékok jelentették – vagy jelenthették volna – a másik tömeges elfoglaltságot az elmúlt két évben, de a hirtelen jött érdeklődés hamar megtorpant a világszerte tapasztalható chiphiány miatt. Az új hardverek elképesztő ereje minden tech-rajongót lázba hozott és az eredetileg bejelentett kedvező árak még tovább fokozták az érdeklődést. Azonban hamar megjelent az üröm az örömben: a 2020-ban útnak indított új konzolgeneráció termékeivel legfeljebb tesztvideókban és a hírhedt scalperek hirdetéseiben találkozhatunk – méregdrágán. Új videokártyákkal pedig gyakran még így sem, mert azonnal lecsapnak rá a kriptobányászok, hiába igyekeznek a gyártók legalább a marketingjükben differenciálni a gamereknek és a bányászoknak szánt termékeket. Az említett két termékkategória csak néhány példa a számtalan közül, amelyet a mai napig sújt a chiphiány – és nem tudni, mikor várható jelentős javulás.







A jelen és jövő bűnözői

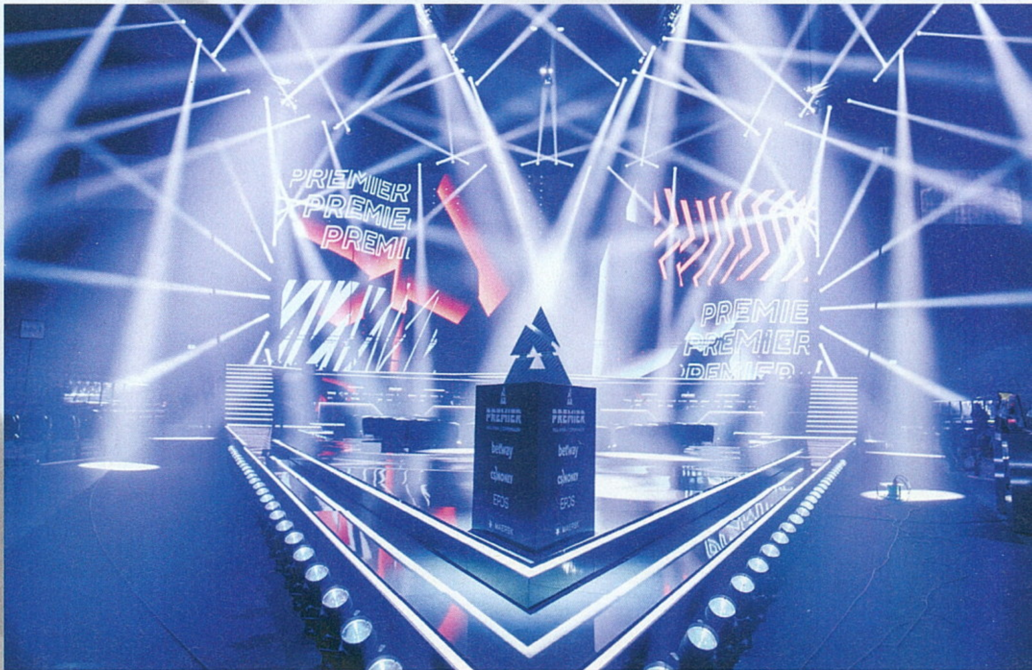
Az elmúlt két év online versenyei az olcsónak tűnő produkciók mellett bundázási és csalási botrányoktól voltak hangosak. 2020-ban csak a Counter-Strike-ban 37 edzőt tiltottak el egy buggal történő rendszeres visszaélés miatt, Észak-Amerikában pedig az alacsonyabb szintű ligákban tapasztalt szervezett bundázás kapcsán zajlik másfél éve nyomozás, az FBI bevonásával. A Valorant megjelenésével az érintettek egy része odamenekült, míg mások kivárják eltiltásuk és a nyomozás végét. A problémák egy része viszont egyértelműen a fragmentációból ered: az utazási lehetőségek megszűnése és a régiók lezárása kevesebb bevételt jelentett a kisebb szinten játszó e-sportolóknak, így az online éra többeket az illegális tevékenységek felé terelt. Ezeken a versenyeken egyszerűbb csalni, mert nincs kapacitás az otthoni számítógépek ellenőrzésére, helyszíni versenybírókra. Az első hónapokban az sem merült fel, hogy extra kamerákkal figyeljék a helyiséget, ahonnan a játékos felcsatlakozik a szerverre. Olykor ráadásul a késleltetésmentes stream is kiszivároghat a fogadási partnereken keresztül, ami extra információt, előnyt nyújthat a csapatoknak. Az online versenyek viszont akarva-akaratlanul is velünk maradnak még 2022-ben is, minden hibájukkal együtt, mert gazdaságosak.

A 2021-es stúdióesemények, tartalom és sportszerűség szempontjából, már jelentős előrelépést jelentettek az online versenyekhez képest, de 2022-ben mindenki a klasszikus LAN visszatérését várja. Ez valószínűleg megtörténik, csak nem mindegy, hogyan. Az elmúlt évek költségcsökkentései és nehézségei, valamint a lokális járványkezelésben eltérő gyakorlatok továbbra is azt jelentik, hogy 10 ezer fő körüli helyszíni nézőszámmal csak bizonyos helyeken lehet magabiztosan előkészíteni a tornákat.

A legnagyobb rendezvényszervező, az ESL, ezután hibrid módon közelíti meg a versenynaptárat. Lesznek aréna LAN-ok, de nem úgy, mint 2020 előtt, semmiképpen sem kéthetente. Csak a legfontosabb, presztízsértékű eseményekre látogathatnak ki a rajongók, míg a kisebb versenyeket online, némelyiket stúdióban tartják.

AZ EGYETLEN: NFT

2022 viszont az új hibrid-modell mellett az e-sporton belül is az NFT-ről szólhat. Az NFT egy nem kézzel fogható, digitális termék, amelyből csak egyetlen egy létezik. Egyes szervezetek már beléptek erre a piacra, most a rendezvényszervezőkön a sor. Ugyanis az előfizetéses nézői modell a Szaúd-Arábia által felvásárolt piacvezető, az ESL FACEIT Group szerint nem fog megvalósulni, vagyis máshogyan kell értéket teremteniük. Ebben segít az új trend, miszerint az interneten elérhető értékekről másképp gondolkodnak a Web 3 (olvasás, írás és tulajdon – Gavin Wood, Ethereum-társalapító ötlete nyomán) megjelenése óta az emberek. Ezért hajlandóak egyszer egy átlagos előfizetési díj több százszorosát adni NFT-ért, ami nemcsak nekik, de másoknak is értékkel bír, tehát eladható. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy kevesek fizethetik meg sokak ingyenes tartalomfogyasztási szokásait a jövőben – legalábbis erre számít a piac. A közvetítési jogok értékesítésének ötlete kútba esett a Twitch dominanciája miatt, tehát kreatív megoldásokra van szükség. Igaz, ez nem mindenkinek tetszik, de a metaverzum kapujában állva az a helyzet, hogy aki kint marad, lemarad. Egy magát innovatívnak tartó iparág – mint az e-sport – pedig nem engedheti meg magának ezt a luxust.



MIT VÁRHATUNK 2022-TŐL?

HIBRID VERSENYEK ÉS NFT AZ E-SPORT JÖVŐJE?

[ÍRTA **VARGA TIBOR SZABOLCS**] **A koronavírus-járvány miatt a szervezők online-ra váltottak, és így fokozatosan csökkentették kiadásaikat. Ha 2022-ben még vissza is térnek a közönség előtti LAN-ok, akkor is ideje megbarátkozni az online versenyekkel és az NFT-kkel.**

Az elmúlt két évben gyökeresen változott meg az életünk és ezzel együtt a viszonyunk a technológiával. A videokonferenciáktól kezdve a streaming szolgáltatásokon keresztül az e-sport – azon belül is a szimulátorversenyzés – hirtelen jött népszerűsége, a világ legnagyobb sportjainak helykitöltőjeként, olyan változásokhoz vezetett, amelyek hatását 2022-ben, de még évek múlva is érezni fogjuk.

A koronavírus-járvány első hullámában minden eseményt elhalasztottak vagy eltöröltek, azonban az e-sport, természetéből adódóan, gyorsan reagált az online versenyekkel az új kihívásokra, ezt a produkciós lehetőséget pedig a Formula–1-től kezdve minden premier sport próbálta megragadni. Ekkor hirtelen kibukott, hogy mindenki mással szemben mekkora előnye van az e-sport-rendezvényeket szervező cégeknek: míg a világ legnagyobb televíziós csatornái nem tudtak mit gyártani, addig ők napi 10-12 órányi élő adást tettek le az asztalra, játékosok bejelentkezéseivel és szórakoztató videókkal, lényegében technikai problémák nélkül.

AZ ÚJ NORMÁLIS: HIBRID

A legtöbb rendezvényszervező úgy gondolta, hogy az e-sport előnye, dinamikussága elegendő ebben az új helyzetben, ezért nem innováltak. Sőt, azt a tanulságot vonták le, hogy az általánosan veszteséges üzletben a legjobb költségcsökkentési metódus lehet, ha minden online-ra vált, és csak a minimális elvárásokat teljesítik. Ha nem kell arénákat bérelni, embereket és eszközöket szállítani, hétről hétre, a világ különböző pontjaira, vagy szállásolásra költeni, akkor is mehetnek tovább az e-sport-versenyek. Ennek következtében a közvetített órák száma az egekbe szökött – a versenyek egy nagy fektetett nyolcassá váltak az olyan nyitott játékokban, mint a Counter-Strike – és a nézők egy része lassan kiégett.

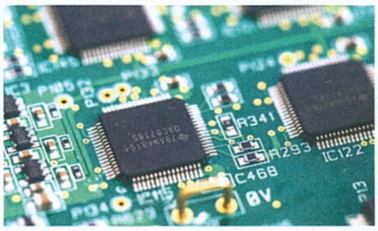
A különleges járványhelyzetre gyorsan és jól reagált az ipar, de hosszabb távon ennél valamivel többre lesz szükség.

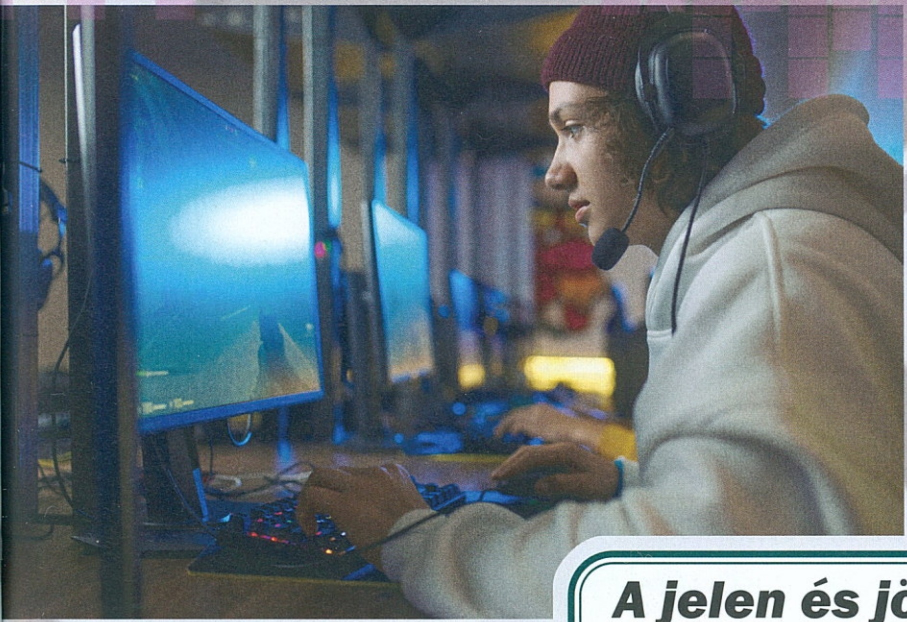
Ebben kulcsszerepe volt a járvány azon mellékhatásának is, hogy a különböző régiók nem játszhattak egymás ellen. De a technológia sem teszi lehetővé, hogy megbízhatóan szervezzenek nemzetközi online tornákat. Így mindig ugyanaz a maroknyi európai csapat küzdött a semmitmondó IEM Peking EU és hasonló nevű online bajnokságokon. Amit viszont nem vettek figyelembe a rendezvényszervezők, hogy 2020 második felében kisebb-nagyobb problémákkal ugyan, de a sportok már visszatértek a folyamatos tesztelések, karanténok és buborékok alkalmazásával, így újra volt más néznivaló.

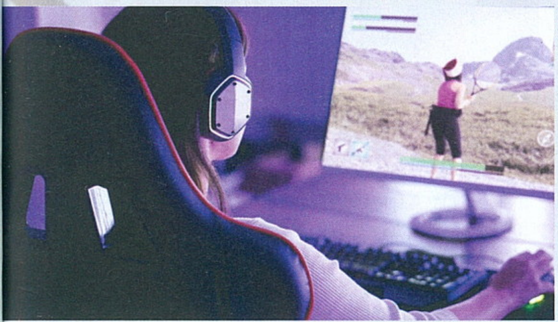
Az e-sport mégis online maradt. Bár az év vége felé a tehetősebb amerikai szervezetek Európába utaztatták játékosaikat, ezzel enyhültek a régiós problémák. Viszont az első olyan nemzetközi, stúdióban tartott eseményre, ahol a világ minden szegletéből személyesen vettek részt játékosok, egészen 2021 nyaráig kellett várni. A nézők pedig a két év alatt összesen kétszer, a PGL Major Stockholm és a BLAST Premier Fall Final során térhettek vissza az arénákba. A Dota 2 The International 10-e vagy a LoL 2021-es világbajnoksága – rendszerint az év két legnagyobb e-sport-eseménye – közönség nélkül valósult meg.

Egyéb nehézségek

Az e-sportközvetítések mellett a videójátékok jelentették – vagy jelenthették volna – a másik tömeges elfoglaltságot az elmúlt két évben, de a hirtelen jött érdeklődés hamar megtorpant a világszerte tapasztalható chiphiány miatt. Az új hardverek elképesztő ereje minden tech-rajongót lázba hozott és az eredetileg bejelentett kedvező árak még tovább fokozták az érdeklődést. Azonban hamar megjelent az üröm az örömben: a 2020-ban útnak indított új konzolgeneráció termékeivel legfeljebb tesztvideókban és a hírhedt scalperek hirdetéseiben találkozhatunk – méregdrágán. Új videokártyákkal pedig gyakran még így sem, mert azonnal lecsapnak rá a kriptobányászok, hiába igyekeznek a gyártók legalább a marketingjükben differenciálni a gamereknek és a bányászoknak szánt termékeket. Az említett két termékkategória csak néhány példa a számtalan közül, amelyet a mai napig sújt a chiphiány – és nem tudni, mikor várható jelentős javulás.







A jelen és jövő bűnözői

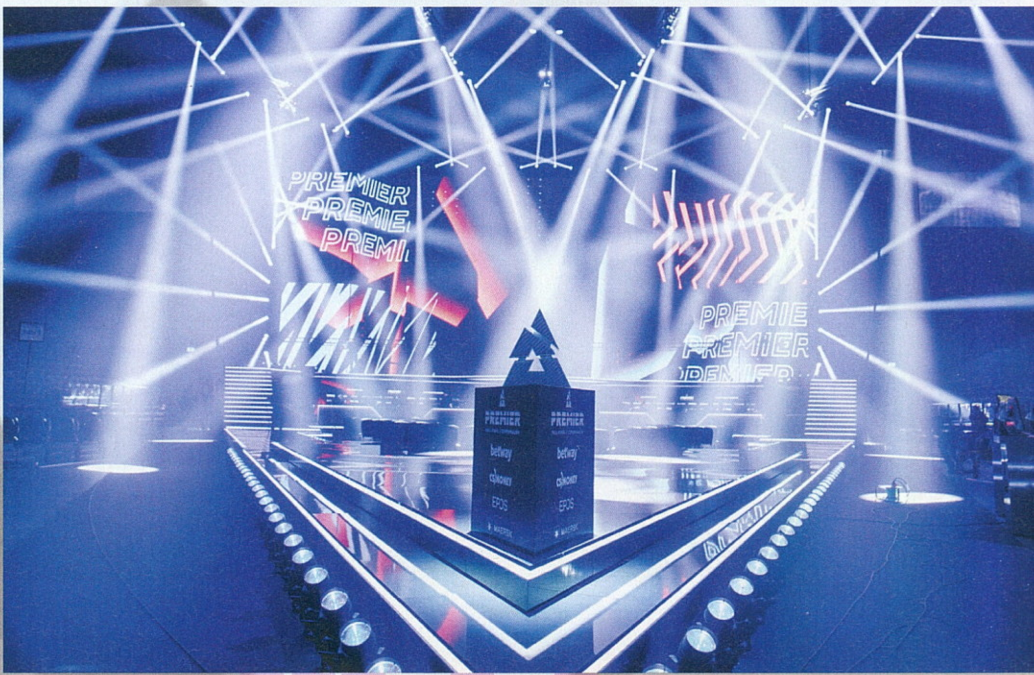
Az elmúlt két év online versenyei az olcsónak tűnő produkciók mellett bundázási és csalási botrányoktól voltak hangosak. 2020-ban csak a Counter-Strike-ban 37 edzőt tiltottak el egy buggal történő rendszeres visszaélés miatt, Észak-Amerikában pedig az alacsonyabb szintű ligákban tapasztalt szervezett bundázás kapcsán zajlik másfél éve nyomozás, az FBI bevonásával. A Valorant megjelenésével az érintettek egy része odamenekült, míg mások kivárják eltiltásuk és a nyomozás végét. A problémák egy része viszont egyértelműen a fragmentációból ered: az utazási lehetőségek megszűnése és a régiók lezárása kevesebb bevételt jelentett a kisebb szinten játszó e-sportolóknak, így az online éra többeket az illegális tevékenységek felé terelt. Ezeken a versenyeken egyszerűbb csalni, mert nincs kapacitás az otthoni számítógépek ellenőrzésére, helyszíni versenybírókra. Az első hónapokban az sem merült fel, hogy extra kamerákkal figyeljék a helyiséget, ahonnan a játékos felcsatlakozik a szerverre. Olykor ráadásul a késleltetésmentes stream is kiszivároghat a fogadási partnereken keresztül, ami extra információt, előnyt nyújthat a csapatoknak. Az online versenyek viszont akarva-akaratlanul is velünk maradnak még 2022-ben is, minden hibájukkal együtt, mert gazdaságosak.

A 2021-es stúdióesemények, tartalom és sportszerűség szempontjából, már jelentős előrelépést jelentettek az online versenyekhez képest, de 2022-ben mindenki a klasszikus LAN visszatérését várja. Ez valószínűleg megtörténik, csak nem mindegy, hogyan. Az elmúlt évek költségcsökkentései és nehézségei, valamint a lokális járványkezelésben eltérő gyakorlatok továbbra is azt jelentik, hogy 10 ezer fő körüli helyszíni nézőszámmal csak bizonyos helyeken lehet magabiztosan előkészíteni a tornákat.

A legnagyobb rendezvényszervező, az ESL, ezután hibrid módon közelíti meg a versenynaptárat. Lesznek aréna LAN-ok, de nem úgy, mint 2020 előtt, semmiképpen sem kéthetente. Csak a legfontosabb, presztízsértékű eseményekre látogathatnak ki a rajongók, míg a kisebb versenyeket online, némelyiket stúdióban tartják.

AZ EGYETLEN: NFT

2022 viszont az új hibrid-modell mellett az e-sporton belül is az NFT-ről szólhat. Az NFT egy nem kézzel fogható, digitális termék, amelyből csak egyetlen egy létezik. Egyes szervezetek már beléptek erre a piacra, most a rendezvényszervezőkön a sor. Ugyanis az előfizetéses nézői modell a Szaúd-Arábia által felvásárolt piacvezető, az ESL FACEIT Group szerint nem fog megvalósulni, vagyis máshogyan kell értéket teremteniük. Ebben segít az új trend, miszerint az interneten elérhető értékekről másképp gondolkodnak a Web 3 (olvasás, írás és tulajdon – Gavin Wood, Ethereum-társalapító ötlete nyomán) megjelenése óta az emberek. Ezért hajlandóak egyszer egy átlagos előfizetési díj több százszorosát adni NFT-ért, ami nemcsak nekik, de másoknak is értékkel bír, tehát eladható. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy kevesek fizethetik meg sokak ingyenes tartalomfogyasztási szokásait a jövőben – legalábbis erre számít a piac. A közvetítési jogok értékesítésének ötlete kútba esett a Twitch dominanciája miatt, tehát kreatív megoldásokra van szükség. Igaz, ez nem mindenkinek tetszik, de a metaverzum kapujában állva az a helyzet, hogy aki kint marad, lemarad. Egy magát innovatívnak tartó iparág – mint az e-sport – pedig nem engedheti meg magának ezt a luxust.



30 ÉVES A PC GURU!

EGY KIS GURU-TÖRTÉNELEM

[ÍRTA **TIKA**]

HARMINC ÉVES LETT "MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA", JÖJJÖN TEHÁT EGY SZÜLINAPI MEGEMLÉKEZÉS A KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG...

A '90-es évek elején még nem létezett internet, így ha játékokat akartál cserélni, érdekelt a programozás, vagy egyszerűen csak találkozni szerettél volna a hazai számítógépes szubkultúra arcaival, akkor bizony el kellett menni egy klubba, mint amilyen például a Csokiban is volt, azaz a rákospalotai Csokonai Művelődési Központban. A Guru is itt látta meg a napvilágot, 1990-ben, mint lemezújság, az alapító tagok között pedig akadt kertészmérnök, programozó, de banki alkalmazott is. Név szerint a Berényi Zoltán (Bear), Fehér Gábor (Masell), Marinov Gábor (Gaborca), és Turcsán Tamás (Shy) kvartettnek köszönhető, hogy ma van mit jubilálni.

A számítógépek hőskorában a lemezújság – ilyen volt például a Terror News is – egy floppy lemeznyi cikk, zene és kép kompozícióját jelentette, ami az ismerősök között terjedt, kézről kézre, vagy épp postán küldözgették a készítők azoknak, akikhez már eljutott a híre. A Guru fő profilját az Amiga jelentette, innen származik a név is. Nevezetesen az Amiga kritikus rendszerleállást jelző hibaüzenete, a Guru Meditation ihlette, amely nagyban hasonlított a Windows-os kékhalálra, leszámítva, hogy előbbi fekete alapon vörös betűkkel hozta a frászt a felhasználókra. A lemezárban terjesztett diskmag végül 14 számot ért meg, népszerűsége pedig megadta a kezdőlökést, hogy elindulhasson a nyomtatott újság.

1992 nyarán, miután sikerült összeszedni a print verzióhoz szükséges 1,5 millió forintnyi tőkét, el is rajtolt a magazin. A címlapon "A szórakoztató informatika magazin" felütés alatt az azóta már szállóigévé váló "A Guru legyen veletek!" köszöntés foglalta keretbe a grafikát, és egyfajta hibridként az Amiga, Atari, IBM PC anyagok mellett néha C64-es témák is terítékre kerültek. Az első "igazi" PC-s PC Guru azonban csupán 1993-ban jelent meg, egyfajta különszámként 198 forintos áron, a nyitószámban olyan játéktesztekkel, mint a Strike Commander vagy a Might&Magic 4. A menetrend innentől úgy alakult, hogy a Guru mellett évente néhány PC-exkluzív szám is megjelent, aztán a platform népszerűségével ez a helyzet 1995-ben átfordult, és a PC Guru jelentkezett havonta, az amigás verzió pedig lassan kikopott a piacról.

A magazin felfutásában az első komolyabb törést az alaptőkéhez bevont 1 milliós kölcsön körüli pénzügyi viták jelentették, egy hazai kiadó ugyanis kivásárolta a követelést, és a hirtelen beköszöntő "kapitalizmusnak" áldozatul esett Gaborca és Masell, majd Shy is. A trió egyébként szép sikereket futott be, Masell a Digital Reality, illetve a Disney Interactive vezetője lett, Gaborca pedig vizuális effektekkel épített nagy karriert (lásd Terminátor 3). Shy egy időben lapkiadással foglalkozott – a PC-X elindítása is az ő nevéhez köthető –, ma viszont már a startupok szakértője. A magazin eközben folyamatosan terjeszkedett, és a fejlődését olyan állomások jelezték, mint 1998-ban a CD-melléklet, majd 1999 májusában a teljes játék bevezetése (az első teljes játék egyébként az Interplay-es Stonekeep volt), sőt időközben a webes felület, a PC Guru Online is elindult.

AZ ÚJSÁG A HAZAI SZÁMÍTÓGÉPES ÉS VIDEÓJÁTÉKOS TÖRTÉNELEM RÉSZE, ÉS MÁR AZ IS MARAD. A GURU LEGYEN VELETEK!

A lap 1999-ben kiadót váltott, és az Új Guru Lapkiadó Kft. gondozásából átkerült a német Vogel hazai leányvállalatához. Ez az ezredfordulós időszak jelentette a magazin aranykorát, és az akkori gárda sok tekintetben legendásnak tekinthető, hisz közülük jópáran már a magazin születésénél ott bábáskodtak, vagy épp a gamer újságírás úttörőiként vonultak be a köztudatba.

Mindenképp meg kell említeni Révhelyi Beatrix (Lily), Mocsáry József (Mocsy), Harangozó Csongor (Shoebaron), Környei Krisztián (Chris) nevét, vagy a Levrovért felelős Brazilt, illetve a később becsatlakozó Sashegyi Zsolt (Sasa), Hanula Zsolt (Hancu), és Stöckert Gábor (Stöki) triót. A magazinnál eközben 2020 szeptemberében Bear helyett, Mocsy ült be a főszerkesztői székbe.

A 2002-es év nyara döntő változásokat hozott, ugyanis olyan hírek kezdtek el szállingózni, hogy a Vogel centralizálni akarja a kiadványait, és a továbbiakban csak fordítókra és fordításokra lesz szükség. A német cég később kategorikusan tagadta az állításokat, szerintük a helyzetet a magyar menedzsment idézte elő, konkrétan a kisebbségi tulajdonos, Ivanov Péter ügyvezető igazgató. A 2002 augusztusában tartott taggyűlésén fel is mentették állásából, egyúttal Carsten Gerlachot bízták meg a kiadó vezetésével. Ivanov válaszul a Vogel érdekeltségeibe tartozó lapokat (PC Guru, Chip, Műszaki Magazin és PlayTime) a centralizálásról, kivonulásról szóló hírektől elbizonytalanodó szerkesztőségekkel együtt beszervezte a családi érdekeltségű IPMA cégek alá, persze új neveken (Guru Gamer, Magyar PC Magazin, Magyar Műszaki Magazin, Multiplay!).

2002 októberében tehát az eredeti PC Guru stáb Guru Gamer címmel új magazint indított, amire válaszul a Vogel megbízta a korábbi főszerkesztőt, Beart, hogy élessze fel a PC Gurut, méghozzá a saját lapja, a PC.Games szerkesztőségével. Az a furcsa helyzet állt elő, hogy két azonos szerkezetű újság harcolt egymással, és az egyiknél ott volt a már ismert brand, a másiknál pedig a megszokott gárda. Fontos momentum, hogy a német cég pert nyert a Fővárosi bíróságon az IPMA-val szemben, amely eltiltotta a kiadót a "GURU" elnevezés, az "MM" rövidítés, illetve az "MM Műszaki Magazin" bárminemű használatától, így a Mocsy és Lily vezetésével elinduló lap novembertől már csak Gamer Magazin címmel jelenhetett meg.

A Gamer vesztésre volt ítélve, és 2003 májusában a stáb egy része tárgyalásokat kezdett a Vogellel, majd vissza is tértek a Guruhoz. Újpesten, egy albérletben indult újra a munka, az év végén pedig a szerkesztőség beköltözött az Astoriánál lévő Vogel-központba, és ezzel egy új korszak kezdődött, de már Sasa vezetésével. Bear visszatért a saját kiadványaihoz, a Guruhoz pedig folyamatosan csatlakoztak újabb és újabb tehetséges írók, szerkesztők, tördelők, dizájnerek. Az IPMA-Vogel rivalizálás végül a Gamer megszűnésével ért véget, de az igazi nyertes a Gamestar lett, amely a krízis alatt jelentősen növelni tudta az olvasótáborát. A fejlődés persze most sem állt meg, 2004-ben a CD melléklet DVD-re váltott, és a stáb folyamatosan kereste a példányszám növelésére az új lehetőségeket, 2005-ben például kiadásra került az id Software-ről szóló, kétkötetes, Masters of Doom című könyv is.

2008-ban a Vogel Burda kivonult Magyarországról, és a lapcsalád átkerült a Motorpresse kiadóhoz. Időközben Hancu és Stöki távozott az Indexhez, majd 2008-ban Sasa is lemondott a főszerkesztői pozícióról, ekkor Harangozó Csongor került a magazin élére. A tartalomfogyasztási szokások időközben jelentősen megváltoztak, a piac egyre szűkült, ezért 2011-ben a Motorpresse is a kivonulás mellett döntött. A csökkenő példányszámok miatt úgy tűnt, nem akad utód, de végül egy hazai vállalkozás, a Skorpió Print szállt be a ringbe. Kilenc évig sikerült még életben tartani az újságot, mielőtt 2019 decemberében az utolsó nyomtatott számmal a print magazin lehúzta a rolót. Eközben olyan szerkesztők és főszerkesztők jöttek és mentek, mint Miguel, Bate, Wilson, Chocho, Böjti, drag vagy SteelSaint. Ugyanakkor ez még messze nem a vég, hisz az online felületen azóta is folytatódik a történet, ráadásul 2020-ban az Esport1 Kft. állt be a patinás újság mögé…

EGY MINDENKIÉRT!

A PC Guru-t nem véletlenül definiálták úgy az alapítók, hogy szórakoztató magazin, ugyanis a fő profil, a videójátékok mellett hardverekkel, filmekkel, könyvekkel, társasjátékokkal és zenével is foglalkozott és foglalkozik most is. Közösségteremtő erejéről is biztos sokan tudnátok mesélni, olyanok, akik meglátogatták az évenként megrendezett Guru-tábort, vagy a múlt évtized derekától figyelemmel követték a japán szubkultúrára (animék, mangák etc.) épülő Mondoconnal egybekötött PC Guru Show-t, illetve felkeresték pavilonunkat a Play IT-en.

ÍRÓINK, AKIKKEL A PC GURU ONLINE FELÜLETÉN TALÁLKOZHATSZ

Név: **ECKHARDT ÁDÁM**
Nicknév: **BODAK**
Életkor: **36 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: elsősorban PC, de most már PlayStation 5 is

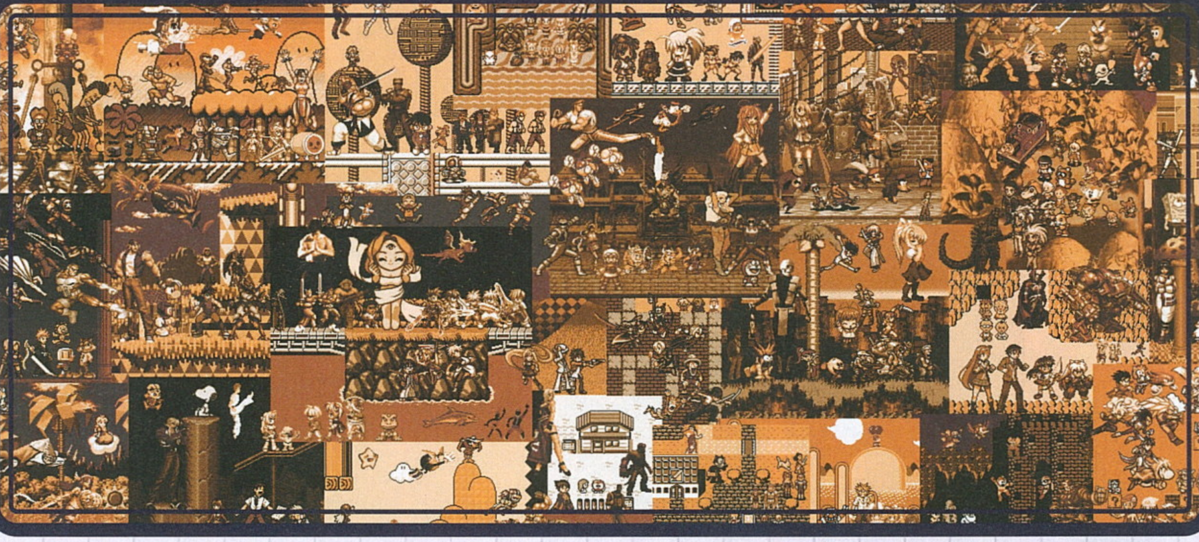
Családi nyaraláson találkoztam először print számítógépes-játékos magazinnal – az 576 KByte borítója ragadta meg a tekintetemet. Bár akkor még nem ismertem fel igazán, de több első találkozás és szerelem kiindulópontja is lett ez a pillanat. Nem kellett sok idő, és máris saját gépet akartam; a magazin olvasgatása közben fogalmazódott meg a gondolat, hogy ha nagy leszek, én bizony egyszer játékmagazinba szeretnék írni; és a Space Hulk gyerekszemmel fantasztikus tesztje után a horror és a negyvenedik évezred sötét világába is elvágyódtam. Végső soron szerencsésnek mondhatom magam, mert mindez megvalósult, hobbimmá és-vagy munkámmá vált.

A PC Guru magazinhoz Chocho főszerkesztősége idején csatlakoztam, eleinte mint külsős kolléga, majd a fogyatkozó online csapatot töltöttem fel a hülyeségeimmel, hírekkel, cikkekkel. Aztán hogy, hogy nem, a magazin felé is megnyílt az út egy-egy teszt erejéig, de elsősorban a hardver rovat állandó lakója lettem, és valóra vált egy gyerekkori álom. Én pedig szinte észre sem vettem, és közben elröppent hat év. Nem véletlenül nem tűnt fel az idő múlása, hiszen történt egy csomó minden, méghozzá nagyon gyorsan: a Borzongás Magazin megszületése és szomorú megszűnése, közben egy újabb főszerkesztőváltás, végül a nyomtatott PC Guru megszűnése és ezzel együtt az online csapat teljes átrendeződése. És most itt vagyunk, egy újabb jubileum alkalmából, újra nyomtatott formában. Egyelőre „csak" egy darab visszatérésre, aztán ki tudja, mit hoz a jövő. A „harmadik iksz" egy ember életében is nagy dolog, és szívből remélem, hogy a negyediknél itt leszünk mi is és Ti is, újabb tagokkal és olvasókkal kibővülve, minél többen.

Név: **PAP VIKTOR**
Nicknév: **BRITPOPPER**
Életkor: **32 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS5, PS4

A '90-es években nőttem fel, amikor már a személyi számítógépek elkezdtek a mindennapi élet szerves részévé válni. Édesapám előszeretettel szedett szét és szerelt össze különféle PC-ket, így azon szerencsés családok közé tartoztunk, ahol nem is egy, de mindjárt három számítógép is helyet kapott otthon. A Painttel és Aknakeresővel való ismerkedés után (egy Windows-képernyőkímélőt képes voltam órákig bámulni), szépen sorban érkeztek a játékok is, illetve természetesen a játékokra specializálódott magazinok.
Bár ezek száma az ezredfordulón szépen megszaporodott, én világéletemben két magazint forgattam a legtöbbet: a Gurut és a GS-t. Utóbbit a kék, ezüst (sőt, talán zöld is volt) verziók megjelenésével elhagytam, mert a zsebpénzemből csak havi egy újságra tellett, úgyhogy maradt a Guru. Nagyjából a 2010-es évek elejéig havonta megvettem minden lapszámot, aztán mikor elköltöztem otthonról és munkába álltam, valahogy kevesebb időm jutott nemcsak olvasni, de egyáltalán játszani is. 2018-ban Böjti rákérdezett, hogy lenne-e kedvem külsősként írni a Guruba, és persze, hogy azonnal igent mondtam.
Mindez 2021 augusztusáig így is maradt, amikor már szerkesztőként is átkerültem a magazinhoz. A platform-, kaland-, illetve horrorjátékokért rajongok igazán, de a hardcore stratégiákon kívül mind a mai napig bármit szívesen fogyasztok. A filmművészettel való ismerkedés és a zenélés mellett a videojátékok szeretete nekem egy örök hobbi, amivel immár munkaszerűen is foglalkozhatok.



Név: GYŐRI FERENC
Nicknév: BULLSEYE
Életkor: 45 ÉV

JÁTÉKPLATFORMOK: PC

A Gurut az 1992-es első nyomtatott számtól kezdve vettem (na, jó, a másodiktól, mert csak azt mutatta meg egy ismerősöm, de gyorsan beszereztem az elsőt is, remittendából). Sőt, elő is fizettem, amikor volt rá keretem, illetve, amikor a terjesztését végző cég nem szabotálta a kihordást a kettéhajtva postaládába tört, a társasház kapuja alatt beerőltetett, vagy szimplán eltűnt lapszámokkal... De a Lapker(?) minden erőfeszítése ellenére nagyon megkedveltem a lapot.

Örültem is, amikor 2000 végén ahhoz a kiadóhoz hívtak, ahova a Guru is tartozott, de némi csalódásomra egy másik laphoz, a Chiphez. Onnantól viszont össze-összefutottam a gurusokkal, bár a hatalmas, majdnem teljes folyosónyi távolság miatt nem túl gyakran.

Jó pár évvel később, és ha jól számolom, két kiadóval arrébb kerültünk nagyjából egy légtérbe, és néha beszélgettünk játékokról is, de nem történt semmi komolyabb. Egészen 2014-ig, amikor Wilson rútul kihasználta, hogy korábban Miguel (szintén rútul, természetesen) rászoktatott a World of Tanksra, így kiadott nekem hasonló MMO-kat. Idővel pedig hagyományosabb, egyjátékos címekről is írhattam, ami nagy szerencse, mert sokkal jobban kedvelem a történetalapú játékokat. Meg persze, ahogy öregszem, a lassabb, békésebb darabokat a 29 v 1 online hirig helyett. Ezért lényegesen jobb szórakozás számomra pár apróbb, de érdekes indie játékot megismerni havonta – kivéve persze, ha már szinte az elején kiderül, hogy valamiért nem illünk össze, és mégis 10+ órát kell együtt töltenünk a cikkhez.

Név: BURILLÁK MARCELL
Nicknév: BURI DI MARCELLO (VAGY BURIM)
Életkor: 27 ÉV

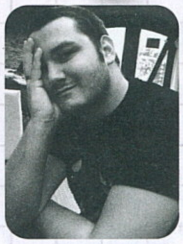
JÁTÉKPLATFORMOK: nem játszom

Ha valaki akár csak öt éve azt mondja nekem, hogy hamarosan a PC Guru szerkesztőségét erősítem, biztosan nem tudtam volna elképzelni a helyzetet.

Érdeklődési köröm sok területet érint, kezdve a zenétől (a barokk, a jazz és a rock triumvirátusa nálam verhetetlen), a filmtörténeten és a filmkészítésen át, egészen a történelemig, a politikáig és a sportig.

A videojátékok viszont néhány, haverokkal folytatott, legendás FIFA-bajnokságot leszámítva elkerültek – egészen 2018 őszéig, amikor egy volt kollégánk, Tenebra hívására érkeztem a Guru csapatába. Azóta az egyre bővülő, egyre színesebb filmes-sorozatos frontot képviselem.

Szerelmem a thriller csodálatosan sokszínű műfaja, de nagyon kedvelem a horrort, a gengszter zsánert, a melodrámát, az igényes zenékre készült musicaleket, az olasz filmművészetet és a legendás európai szerzők munkásságát is.
A mozgóképes formátum mellett nem kerülte, nem kerülhette el figyelmemet sok játék sem az elmúlt években. Teljesen új távlatok nyíltak előttem. Ugyan nem lett belőlem gamer, de érdeklődve követem a kollégák írásait és videóit kedvenc és kevéssé szívlelt játékaikról. Hamar rájöttem, hogy korunk legtermékenyebb művészeti ága a játékipar. Annyi izgalmas univerzumot, történetet és karaktert rejt ez a világ, amire egyelőre csak az új ötletek után vadászó filmesek mohó érdeklődésével tekintek. Jelenleg jobban élvezem mások próbálkozásait nézni, de talán egyszer eljön annak is az ideje, hogy belépjek a játékosok körébe.



Név: PAPP DÁVID

Nicknév: CHARLIE_FIRPO

Életkor: 31 ÉV

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS5, PS4, XOne, NS, PS3, PSV, 3DS, WiiU, PSP, NES, SNES, PSX és még pár

Bevallom, nem igazán szeretek a múltban és múlton merengeni, leginkább azon egyszerű okból, hogy roppant szelektív a memóriám, így ilyen alkalmakkor leginkább teljesen véletlenszerű emlékfoszlányokban tudok csak turkálni. Emiatt azt sem nagyon tudnám megmondani, hogy mikor találkoztam először a Guruval – egyedül az 576 Konzol néhány száma dereng homályosan –, de a levelezésemet átnyálazva azt igen, hogy 2015-ben kezdtem írni a magazinba. Az évek során volt szerencsém a videójátékipar több oldalán is megfordulni, aminek során már a Guru előtt is dolgozhattam Böjtivel, közvetetten és közvetlenül egyaránt.

Nem igazán mondanám magam egy mainstream egyéniségnek, mivel, bár játékok terén alapvetően eléggé mindenevő vagyok – csak az e-sport- és sportjátékok kíméljenek –, míg sokaknak mondjuk, a The Witcher 3 vagy a GTA 5 az etalon, addig nálam a NieR: Automata és a Yakuza-sorozat, valamint egy Call of Duty helyett szívesebben pacsmagolom össze sokadszorra a Splatoon pályáit. Emellett örömmel „kínzom magam" a FrowSoftware játékaival, de a kedvenceim között szerepel még a Persona-sorozat, a Night in the Woods, az összes Danganronpa, a Burnout, a 13 Sentinels: Aegis Rim, a Tekken és a Forza Horizon is, csak hogy pár példát mondjak. Teljes állású Gurusként az utóbbi, lassacskán egy évben ugyan már nem nagyon van időm újra elővenni a régi kedvenceket, és jóval lassabb tempóban tudok bepótolni egy-egy, a megjelenések viharában kimaradt címet, de persze nem panaszkodom, hiszen így is bőven kijut a legkülönbözőbb játékokból. Bár a szoros határidőket és utolsó pillanatos egyeztetéseket nem, de magát a nyomtatott magazint azért személy szerint hiányolom, részben azért, mert én vagyok olyan „maradi", hogy könyveket is szívesebben olvasok papír alapon, mint egy kijelzőn görgetve.

Név: VALYON TAMÁS

Nicknév: DZSÉJT

Életkor: 36 ÉV

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS5, PS4, iOS

A PC Guruval való kapcsolatom jó régre nyúlik vissza, még az előző évezredre. A magazinnal ugyanis a '90-es évek végén ismerkedtem meg, gyűjteni pedig a 2000/07-es számtól kezdtem, és ki is tartottam mellette az utolsó printig. Ennek hála a PC Guru három szekrényemet foglalja el. Persze ki gondolta akkor, hogy egyszer itt fogok dolgozni? Nos, én, merthogy az első lapok elolvasása után elhatároztam, hogy márpedig én a PC Guruba fogok írni. Pár évvel később, néhány hónap erejéig, sci-fi rovatot vezethettem a magazin DVD-mellékletén, de azt már nem tudom megmondani, hogy mettől meddig. Valamikor az utolsó olyan hónapokban, amikor még volt szöveges anyag a DVD-n. Aztán volt pár évnyi szünet, majd 2012-ben megjelent az első cikkem a PC Guru Online-on, és onnantól nem volt megállás.

Hihetetlen, hogy lassan tíz éve rontom itt a levegőt, közben megírtam több mint 8000 hírt és több mint 400 cikket. Böjti képében immár a negyedik főszerkesztőt fogyasztom (finom falatok), ott voltam az első PC Guru Show-n és a PGO jelenlegi motorjának indulásakor (rendesen égnek állt tőle a hajunk), sőt egy ideig kormányoztam is az Online-t. És teszteltem rengeteg játékot, indie-től az AAA kategóriás alkotásokig mindenfélét.

Bár a kedvenc műfajom az RPG, a TPS és az FPS, ha jó a sztori és jók a karakterek, lényegében bármivel meg lehet nyerni. Persze ezalatt a tíz év alatt sok minden változott. Régen egyszerűbb volt a hírezés, és más volt a játékos közösség is. De ez így van rendjén. Ezt a tíz évet semmire sem cserélném el.

Név: **GÉCZY ATTILA**

Nicknév: **MCMACKO**

Életkor: **36 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: minden, amit el lehet képzelni

Ez már a második alkalom, hogy Gurus bemutatkozást írok, pedig nem vagyok olyan régi motoros. Annak idején, 2014-ben, Wilson hívott szabadúszó írónak, én pedig a Gamer365 szerkesztése mellett is örömmel jöttem, és a mai napig részt veszek a lap nyomtatott és mostanában virtuális oldalainak feltöltésében, miközben a két magazin között is építettük a kapcsolatot. Az első Guru lapszámot viszont még tényleg az ősidőkben szereztem – valamelyik '93-as, nyomtatott példány került először a karmaim közé.

Azóta több korszakon át követtem a lap életét, elsőre olvasóként, majd később íróként. A mindennapokban amúgy a BME villanykar munkatársa vagyok, hivatásos kocka, aki oktat, kutat és fejleszt, nem mellesleg pedig a Gamer365 tartalmi szerkesztője is. (Ne mondjátok, hogy nem dolgozom eleget, hehe.)

Játékok terén alapvetően mindent megeszem, de inkább a tradicionális, önmagában is értelmezhető élményeket keresem. Elvégre mégiscsak a '90-es évek elejétől játszom, akkor még az volt a divat. És hát manapság nem sok idő marad munka és család mellett a PvP multi játékokban élharcolni, vagy szolgáltatás jellegű játékokban, esetleg mega-giga nyílt világokban elmélyülni. Továbbra is vonz viszont az indie, a játékba öntött nagybetűs Ötlet, valamint a retró.

De a borotvaélesre csiszolt, penge újdonság is megbirizgálja a fantáziám, ha az előre mozdítja, vagy legalább szinten tartja az iparágat. Platformok tekintetében szeretek mindent elérhető közelségbe helyezni. Kevés szabadidőm során mostanában a vinilgyűjteményem hallgatom, vagy zenélgetek.

NÉV: **FERENCZ MÓNIKA**

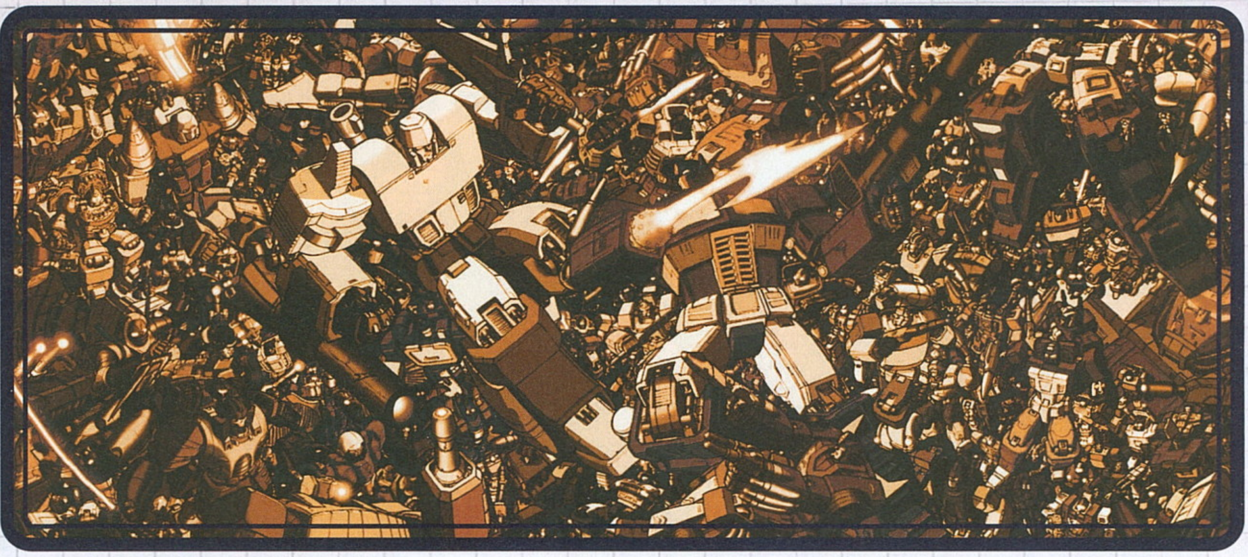
NICKNÉV: **MIDNITE**

ÉLETKOR: **36 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS5, NS

Olyan régen találkoztam először a Guruval, hogy már olyan, mintha mindig is az életem része lett volna. Gyerekként kincsnek számított bármelyik gamer magazin egy példánya, és bár jó ideje szinte mindent digitális formában olvasok, a hosszú várakozás utáni izgalom érzése, amit egy nyomtatott PC Guru váltott ki, még most is élénken él bennem.

Pontosan sajnos nem emlékszem, mikor írtam első soraimat az újságba, de egy évtized biztosan eltelt... Ezalatt a Gurunak köszönhetően rengeteg olyan játékot kipróbáltam, amiknek magamtól sosem adtam volna esélyt.
Vannak persze preferált stílusaim, de nyitott maradok minden opcióra, hiszen ki tudja, mi fog váratlanul megragadni. Kedvenceim zsánertől függetlenül mindig is azon címek voltak, amik emlékezetes, egyedi sztorit szőnek a játékélmény köré, ha pedig esetleg komplex, izgalmas harcrendszert is raknak bele, annál jobbat elképzelni sem tudok. Egy kreatív történettel és érdekes karakterekkel teli játéknak elképesztően sok hibát meg tudok bocsátani – ennek legjobb bizonyítéka a csatolt, 2021-es halloweeni bulin készült fotó, ahol Tesco gazdaságos Johnny Silverhandnek öltöztem. És ahogy a Cyberpunk szereplői, én is főleg bitekben élem az életem, legalábbis abból a szempontból, hogy semmiféle nyomtatott médiát nem vettem már évek óta, úgyhogy egy print kiadás a Guruból kifejezetten retró különlegességnek számít nálam, méltó módja egy 30. évforduló megünneplésének.



Név: SZ. EVELYN
Nicknév: N♡RINN
Életkor: 27 ÉV

JÁTÉKPLATFORMOK: PC

Már meglehetősen kicsi koromban megszerettem a videójátékokat. Az egész kb. 3 éves koromban, azzal a „sárga kazettás géppel" kezdődött, majd a PlayStationnel folytatódott, és ekkor rabolták el a szívemet, már az első perctől kezdve, a Crash Bandicoot és a Tekken, amik a mai napig is a legnagyobb kedvenceim között vannak. Igaz sok játékban rengetegszer fogalmam sem volt, hogy mit kellene éppen csinálnom, de még így is szép emlékként maradtak meg ezek a kezdeti próbálkozások. Apukámnak köszönhetően a különböző játékokkal foglalkozó magazinok is havonta felbukkantak itthon, amiknek a későbbiekben már én voltam a felelős beszerzője, többek között PC Gurunak is. Mindig vártam azokat a napokat amikor barátnőmmel felkerekedtünk, hogy ki-ki megvegye a saját újságjait.

Sajnos a gimnázium kezdetével ez a hobbim teljesen háttérbe szorult, évek teltek el úgy, hogy szinte semmivel sem játszottam. Ennek a „kis" szünetnek köszönhetően sokszor úgy érzem, hogy rengeteg behoznivaló van a népszerűbb címek terén, de valahogy mindig elterelik a figyelmemet a kisebb indie játékok (és a League of Legends), amiknek időközben nagy rajongójuk lettem. Végül a Guruhoz is ennek apropóján kerültem: amikor Böjti megkérdezte, hogy lenne-e kedvem megpróbálni a tesztírást, először kicsit hezitáltam, hogy mennyire állnám meg a helyem, de végül boldogan mondtam igent. Ugyan még éppen csak egy év telt el, de azóta is örülök annak, hogy most már két szeretett hobbimnak, az írásnak és a videójátékozásnak hódolhatok egyszerre.

Név: POZSGAI ANDRÁS
Nicknév: POZANDR
Életkor: 41 ÉV

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS4, NS

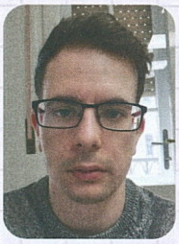
Hogy mi volt az első élményem a Guruval kapcsolatban? Talán ez: kisgyerek voltam, amikor nagybátyámtól kaptam egy Enterprise 128-at, amit persze főleg játékra használtam.

Airwolf, Submarine Commander, Lair... csak néhány emlékezetes cím számomra, így amikor '93-ban egyik osztálytársamtól kölcsönkaptam egy Gurut, már kíváncsian olvastam bele. Akkor még fogalmam sem volt az újságírásról, egyszerűen tetszett, hogy játékokról olvashatok.

Közelebbi kapcsolatom az újsággal 1999-ben kezdődött, amikor megvettem egy PC Guru-gyűjteményt, majd innentől fogva néhány havonta megvásároltam az újságot, 2006-ban pedig előfizető lettem, Sasa főszerkesztősége alatt.

A magazin tagjai közé 2008-ban kerültem be, bár az első cikkem nyomtatásban csak 2015-ben jelent meg (talán egy okosóráról?), addig főleg az online térben tevékenykedtem. Az elmúlt évek rengeteg önfeledt órát, szórakozást kínáltak, egyes sorozatokat (pl. Atelier) nagyon megszerettem, de általánosságban elmondható, hogy a játékok többségét általában élvezem, míg a legpocsékabb címeket pedig gyorsan elengedem és elfelejtem.

Hogy milyen műfajokkal játszom szívesen? FPS-ek, TPS-ek, versenyjátékok, jRPG-k a kedvenceim, de igazából bármivel jól elvagyok, ami a kezeim közé, és a PC-mre, a PS vagy Nintendo konzolomra kerül... Ami néha nehézséget okoz – mert bizony ilyen is van – az a határidők tartása. Magazinnál könnyebb volt, bevallom. Ugyanakkor a Guru közel másfél évtizede az életem része, és remélem, még sokáig az is fog maradni.



Név: **SZÖLLÖSI KRISTÓF**

Nicknév: **STEELSAINT**

Életkor: **28 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: természetesen PC

A PC Guru neve először gimnazista koromban jött velem szembe, a kapcsolatom a magazinnal azonban csak 2017-ben vált komolyabbá. Ekkoriban már javában írogattam játékteszteket a különféle kisebb oldalaknak, és szerettem volna szintet lépni, ehhez jött kapóra a Guru Tesztelj Velünk! pályázata, amit első próbálkozásra sikerült is megnyernem.

A nyeremény egy háromhavi PC Guru előfizetés volt, az első lapszám pedig, amit így kézhez kaptam, pont a magazin 25. születésnapját ünnepelte, és szó szerint tömve volt a régi motorosok és az újabb szerkesztők beszámolóival, visszaemlékezéseivel. Már akkor is felmerült bennem, hogy milyen jó lenne, ha a következő hasonló kiadványban én is benne lehetnék, a többi pedig már ment, mint a karikacsapás.

Először még „csak" online hírezőként dolgoztam a különféle tematikus cikkeken, az első írásom nyomtatásban 2018-ban jelent meg, ezután pedig voltam olvasószerkesztő, 2019. és 2021. között hagyományos szerkesztő is. És bár sok szép emlékem van erről az időszakról, egy azért toronymagasan kiemelkedik ezek közül: mikor megkaptam életem első tesztkódját. Épp egy elég puskaporos hangulatú megbeszélésen ültünk ugyanis a kollégáimmal, ahol szinte percenként hangzott el a csodás kötbér kifejezés, mikor Chocho írt, hogy befutott a Sea of Thieves kódja, kéne belőle némi cikk. És bár azóta számtalan hasonló üzenetet kaptam, az az igazság, hogy egyik sem tudott felérni ahhoz a pillanathoz, mikor először tudatosult bennem, hogy basszus, tényleg benne leszek a következő PC Guruban. Azért ez egy olyan érzés, amit sajnos csak egyszer élhet át az ember.

Név: **TOLDI GYULA**

Nicknév: **TIKA**

Életkor: **49 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: PC

Az első számítógépemet, egy Commodore 16-ost még 1986-ban kaptam, és elég hamar kiderült, hogy nem én leszek a programozás Mozartja, ugyanakkor a játékok világa egyből beszippantott. A gépek jöttek-mentek, cserélődtek a Junoszty tévé előtt, de a szenvedély megmaradt.

A '90-es évek közepén aztán épp valami kreatív hobbit kerestem, amikor sikerült kézen-közön becsatlakozni az induló Gamekapocs stábjába – ez még egy nonprofit időszak volt, rengeteg IRC-s (korabeli chat) ökörködéssel, és ekkor jöttem rá, hogy a gamer újságírás jó móka. Néhány év múlva pedig innen küldtem két próbacikket a PC.Gameshez, amelyek egyből be is kerültek az újságba, s ezzel gyakorlatilag el is indult a "profi" karrierem.

Rajongok mindenféle haditechnikáért, imádom a történelmet, így idővel olyan stratégiai játékokra specializálódtam, amelyekben a kőbaltánál bonyolultabb szerszámmal ütik egymást, és ez a szerelem még mindig tart. Egyébként a nevezetes IPMA-Vogel szakítás idején kerültem a PC Guruhoz, egyik nap még a PC.Gamest írtuk, másik nap pedig már egyszerre két lapot. Emlékszem, az első dolgom az volt, hogy elszaladtam az újsághoz Guruért, mert egy elhúzódó elmezavar következtében akkoriban PC-X előfizető voltam. Azóta természetesen csak a Guru… És hogy milyen itt dolgozni, és mit jelent nekem!?

Ez a fajta munka olyan, mint az állandó karácsony, kivéve lapzárta előtt, mert akkor a Ben-Hur gályarabos-evezős jelenetére hajaz, és ami talán a legjobban tetszett/tetszik, hogy kivételes emberekkel dolgozhattam/dolgozhatok együtt…

Név: **TRAUTMANN BALÁZS**

Nicknév: **TRAU**

Életkor: **46 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: PC

Középveteránnak tekintem magam: folyamatosan és kizárólag felfelé ívelő pályámat még a PC-X magazinnál kezdtem, úgy 1996 elején, ha jól emlékezem.

Azóta újságíró vagyok, hol informatikában, hol haditechnikában-biztonságpolitikában okoskodva.

A PC Guru papíros csapatához 2016 decemberében csatlakoztam, Chocho felkérésére, és hát itt ragadtam. Alapvetően repülőszimulátoros-stratégiás vagyok, de az elmúlt években rákaptam az apróbb indie játékokra és komolyan mondom, jó váltás volt. Rendben, néha tépem a hajamat (bármiféle fizika nélkül száguldó, alaphangon is 20 tonnás tűzoltóautók például, na, az egy mélypont volt), de olyan gyöngyszemek is felbukkantak előttem, mint a Scrapnaut vagy a Snowrunner.

A szerkesztőségi légkör kellőképpen laza, legalábbis a piacon általam megjárt csapatok közül kiemelkedően kellemes. Persze, van, aki a vezetőségből hisz ebben a „leadási határidő" nevű, mesterségesen konstruált hallucinációban, de harcomat nem adom fel! Az a baj, hogy ők sem.

A játékokat is nehezen engedem el: igyekszem még a, khm, legkevésbé sikerült darabokban is valami jót keresni, meglátni. Néha, fáradtan, azért nehezebben veszem fel a ritmust tesztelés közben, de az sem zavar, ha hajnali háromkor kap el a flow – maximum reggel lesz agyonvert fejem, az első két kávé előtt... Éjszakai bagoly vagyok, nyugiban szeretek játszani, na. Ha lazítani akarok, jöhetnek a társasjáték-tesztek, könyvkritikák, meg hát a túrázás, kutyasétáltatás. Kell a valós élet is, hombre...

Név: **SZABÓ ZOLTÁN**

Nicknév: **ZOQ_LEE**

Életkor: **30 ÉV**

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, XOne

Videójátékokkal először '95-96 körül találkozhattam, amikor szüleim megvették az első családi számítógépünket.

Vidéken, még a mindennapos internethasználat ideje előtt, kis túlzással jól elszórakoztam az olyan címekkel, mint a Doom, Heretic, Rayman 1- 2, WarCraft 2-3 és Putt-Putt. Legalábbis az általános suli közepéig – amikor aztán egy családi bevásárlókör során szembejött velem egy kirakatban az akkor vadonatúj Doom 3.

Egy pillantás alatt teljes kultúrsokként zúdult rám, mennyit fejlődtek a játékok, és én a laza bő évtizedes lemaradásommal mi mindent hagytam ki. Ekkor indult a játékmagazinokhoz, azon belül a Guruhoz fűződő kapcsolatom.

Bár néhány számot korábban már kaptam ajándékba rokonoktól, ismerősöktől, ettől kezdve, hogy pótoljam lemaradásomat, kisebb-nagyobb kihagyásokkal rendszeres olvasó lettem, majd 2007-re már előfizető és táborozó a Balatonalmádiban megrendezett Guru Campben is. Természetesen álmaim között szerepelt, hogy majd egy szép napon játékújságíró leszek – ami aztán úgy alakult, hogy még gimiben, 2009 körül, elkezdtem amatőr kritikaírással foglalkozni játékokról, filmekről, képregényekről a különböző blogoknál és online magazinoknál, azóta pedig nincs megállás. Böjtit még horrorfilmes blogokon keresztül ismertem meg, és amikor elindult a Borzongás Magazin, megkeresett, hogy lenne-e kedvem beszállni. Erre természetesen igent mondtam, 2018 őszén pedig bezárult a kör, és a horrormagazintól csatlakoztam a "nagy testvér", a Guru csapatához is.

KORÁBBI FŐSZERKESZTŐK A PORONDON: SASA

Név:	SASHEGYI ZSOLT
Nicknév:	SASA
Életkor:	48 ÉV
Mikor kezdtél írni a magazinba:	2000

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS5, XSX, NS, retró

A Guruval még az Amigás időkben találkoztam először. A lemezújságként induló lap szerkesztőivel anno postai levélen keresztül vettem fel a kapcsolatot, és a parádi Amiga-táborok egyikén haverkodtam össze az akkori csapattal. A cikkírók közül Lilyvel kerültem közelebbi kapcsolatba, a szakközépiskolai, majd később az egyetemi évek alatt hol én vendégeskedtem náluk, hol pedig ők jöttek le hozzánk Pécsre.

Az egyetemi éveim után Bear keresett meg azzal, hogy szeretné bővíteni a csapatot, így 2000-től olvasószerkesztőként majd később főszerkesztőként erősíthettem a PC Guru csapatát, ahol több mint 8 felhőtlen évet töltöttem. És ahol a PC Guru-Gamer magazin szétválástól eltekintve csak jó emlékekkel gazdagodtam.

Az elképesztő bulik, az emlékezetes táborok, az elsőként rendezett Gameshow-k és az országos FIFA Roadshow-k mind hozzájárultak ahhoz, hogy életem legjobb pillanatait köszönhessem a gamingnek és a PC Gurunak.
Sosem fogom elfelejteni az amerikai E3 expókat, amikre rendszeresen jártunk.

Az első találkozásomat Mijamotóval, Peter Molyneux-szal, Neil Druckmannal, Sid Meierrel, Goeff Crammonddal és Kodzsima Hideóval. Nagyon jó volt Magyarországon a nagy kiadókkal együtt építeni a piacot, de ami a legfontosabb, hogy olyan örök barátságok születtek a PC Gurunak köszönhetően, amik valószínűleg egy életen át végigkísérnek majd. A Gurunak köszönhetően lett a legjobb haverom Grath, itt ismertem meg Stökit, Hancut, Christ, Riccot a tördelőnket, Gabent a grafikusunkat, Shoebaront, aki még ma is főszerkesztőként dolgozik a Chip magazinnál, és a lapnak köszönhetően lettem jóban a legendás CoV-val valamint a konkurencia prominens újságíróival, mazúrral, HP-vel és a többi cikkíróval.

Az első nyomtatott cikkem talán a Redline című, 1999-es videójáték volt. Mai szemmel nézve egy borzalmas írás, ami nem is értem hogyan mehetett le a lapban.

A legdurvább játékteszt, amit írtam, a Half-Life 2 tesztje volt, ami a lapleadás napján érkezett meg, és amit lényegében egyetlen éjszaka alatt, Grath-tel és hancuval felváltva toltunk és írtuk meg közösen, hogy beférjen az aktuális lapszámba.

A legjobb szerkesztőségi élményeim az Astoriánál található irodához köthetők, ahol a többi szerkesztőségtől emeletek választottak el minket, így zavartalanul építhettünk minigolf-pályát a szerkesztőségben, a vonalas telefonokat kihangosítva senkit sem zavartatva nyomhattuk a Splinter Cell multit, és fejleszthettük Warcraft karakterünket.

Kedvenc műfajom évekig az FPS volt, de ma már szinte mindent kipróbálok. Anno egy Magnavox Odyssey-vel és egy ZX Spectrummal indult a videójátékos pályafutásom. Azután szinte az összes játékplatformmal eltöltöttem jó néhány játékórát. A C64-et az Amiga követte, majd a Sega Megadrive-tól kezdve a SNES-en és az N64-en keresztül a kézikonzolokon át a PS5-ig minden konzol megfordult a nappalimban.

Jelenleg egy Nintendo Switch, egy Xbox Series S és egy PS5 hever a tévém alatt és ma is aktívan játszom. A legnagyobb kedvencem a Legend of Zelda Breath of the Wild, amihez fogható nyitott világú játék szerintem még nem született. Jelenleg éppen a Horizon Forbidden Westet nyomom és tűkön ülve várom az Elden Ring megjelenését.

Most így e sorokat írva és nosztalgiázva rájöttem, hogy igazából a PC Gurunak köszönhetek szinte mindent.
A legjobb emlékeket, barátokat, a legfelhőtlenebb éveket és még a jelenlegi munkámat is, hiszen, ha nincs Guru, akkor nem kerülök marketinges pozícióba az 576 Kbytenál, és ma nem lennék a LEGO Store Budapesti üzleteinek a marketing igazgatója sem. Szóval a legendás mottó, hogy „A Guru legyen veletek...", nálam tökéletesen mondatba foglalja az életemet.

KORÁBBI FŐSZERKESZTŐK A PORONDON: WILSON

Név:	TAKÁCS GÁBOR
Nicknév:	WILSON
Életkor:	36 ÉV
Mikor kezdtél írni a magazinba:	2010

JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS5, NS

Amikor 2002 márciusában, 20 évvel ezelőtt, "hivatalosan" is felcsaptam "játékújságírónak", még nem gondoltam volna, hogy egy álom beteljesülése egy karriert szül. Azt pedig végképp nem, hogy rövid időn belül először gyerekkorom meghatározó magazincsaládjánál fogok dolgozni, később pedig azt a lapot vezethetem, amelyhez megannyi emlék köt. Nem tudom, hogy mi volt az első találkozásom a Guruval, de az egyik legemlékezetesebb mindenképp az első Age of Empires borítós lap, amit szinte bibliaként forgattam, álmodozva a játékról.

Azt sem nehéz megmondani, hogy mi volt a legmeghatározóbb élmény a Guruval kapcsolatban – a részesévé válni. Előbb külsős íróként, aztán olvasószerkesztőként, majd szerkesztőként, és végül főszerkesztőként.

A nyáron 40 fok fölé szaladó aprócska iroda, ami szaunának is elment; az éjszakába nyúló lapzárták, amikor a koffein mellett már inkább az adrenalin és a nyomás dolgozott a testemben; a félelem minden hónapban, hogy sikerül-e megtölteni az oldalakat, és ez időre összejön-e; a felejthetetlen sajtóutak, melyek során Nyugat-Európa egy jelentős részét sikerült bejárni, és esetenként a kulisszák mögé tekinteni. És most a kulisszák mögött dolgozni, sok esetben pont azokkal, akik annak idején vendégül láttak.

Nem szeretek a múlton merengeni, méghozzá több okból sem: egyrészt, mert az agyam valamiért úgy működik, hogy mindig az éppen aktuális, a mindennapjaimat kitöltő dolgok emlékeit tartja meg, a régieket pedig elég gyorsan kisöpri, és csak akkor hajlandó támpontokkal szolgálni velük kapcsolatban, amikor valami rávezet vagy stimulál. Másrészt mert nem szeretek a múltban élni: mindig is igyekeztem előre tekinteni, a következő lépésen gondolkozni. A múltat nem tudom megváltoztatni, így az sem számít, mit csinálnék másként – a terheket, a megbánásokat pedig nekem kell cipelnem.

Amit manapság csinálok, az nagyrészt megegyezik az elmúlt 20 év munkáival, azzal a nagy különbséggel, hogy már lényegesen kevesebb időm van rá – ami persze nem meglepő, főállás mellett ez ugyanis mára már csak "hobbi", ami ugyanakkor minden hétvégémet kitölti, annak minden előnyével és hátrányával. A játékokkal kapcsolatos ízlésem azonban érezhetően változott.

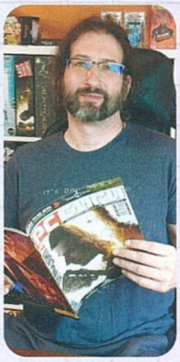
Sajnos nagyon a háttérbe szorultak azok az indie játékok, melyek köré rovatokat sikerült megálmodni az évek alatt, egész egyszerűen mert nincs már időm mindennel játszani. De a nagy kedvencek azért megmaradtak: a szerepjátékok, az akció-kalandjátékok, a japán játékok, és azok a sorozatok, amikkel felnőttem, vagy amikért mindig is rajongtam: a Metal Gear Solid, a Yakuza, a Persona, a Zelda, az Ace Attorney, a Fire Emblem, a Metroid, a GTA, az Assassin's Creed, az Elder Scrolls... a lista a végtelenségig folytatható lenne.

Szinte biztos vagyok benne, hogy idővel, ha nem is teljesen, de azért felhagyok az írással, de a játékokkal sohasem tervezek szakítani. Velük nőttem fel, velük öregszem, és remélhetőleg velük együtt halok meg. Közben persze új szerelmek is születtek, hiszen a társasjátékok világa köré megálmodott Társalgó-rovat nemcsak, hogy felcseperedett, de rakétasebességgel lőtt ki, az elmúlt két évben bemutatók százait produkálva, most már egy komplett csapattal. Jelenleg pedig ez az, ami a játékok mellett igazán kitölti az életem: az elmúlt évtized során a társasjátékok olyan fejlődésen mentek keresztül, ami külső szemlélőként is lenyűgöző, aktív játékosként pedig egyenesen frenetikus. Csak győzze az ember idővel, pénzzel, és leginkább hellyel...

Mert az idő a legértékesebb: az emlékek megkopnak, az eredmények a múlt ködébe vésznek. Van persze, ami örök: az inDesign gyorsbillentyűi mellett például számomra a PC Guru is, hol olvasóként, hol közreműködőként, hol pedig a kettő keresztmetszeténél.

FŐSZERKESZTŐK A PORONDON: BÖJTI

Név:	BÖJTÖS GÁBOR
Nicknév:	BÖJTI
Életkor:	44 ÉV
Mikor kezdtél írni a magazinba:	2015



JÁTÉKPLATFORMOK: PC, PS5, XSX, NS, mindenféle retró

Bár én viszonylag friss húsnak számítok a PC Guru életében, még úgy is, hogy 2015 óta, avagy hét éve dolgozom rajta szerkesztőként-főszerkesztőként, olyan, mintha mindig is a része lettem volna. Pedig elég furán alakult a közös életünk/sorsunk. Mert bár annak idején érdeklődve lapozgattam a sima Gurut, a PC Gurut, a Gamer Magazint, sőt a kiadó többi lapját is, be kell vallanom (bár ezt sokan talán tudják is), hogy alapvetően nemcsak 576-os voltam, de ott is kezdtem az újságírói pályafutásom. Egészen pontosan 2001 áprilisában, a Konzol oldalain, Martin támogatásával. Onnantól pedig nem volt megállás, elvégre a bolthálózat üzletein belül is számos pozíciót betöltöttem, később pedig a videójátékos és filmes magazinok majd összes képviselőjénél kipróbáltam magam. Egyszerűen szeretem a sajtótermékeket, szeretem az írást, avagy soha nem a pénz volt az első, így még amikor a főállásom máshova is szólított, akkor is mindig sorban álltam a tesztekért, és a legtöbb esetben még az sem számított, kapok-e érte bármiféle anyagi juttatást. Aztán, mikor éppen harmadszorra jártam meg a ranglétrát (a magasból lehet a legnagyobbat zuhanni), akkor jött a lehetőség, hogy a Guru csapatához csatlakozzak. De jöjjön egy kis kitérő…

A Guru brigádjával számos alkalommal dolgoztam együtt. A Fangoriánál Bate (Birkás Peti) és Mo (Simonyi Gáspár) is írt nekem horrorfilmes cikkeket, utána Gáspárt szinte mindenhova vittem, ahova tudtam. A Grath és Sasa párossal már az 576-nál összeakadtunk, utána pedig az IGN-nél is együtt dolgoztunk. Nightbagoly a Konzol Magazin online site-ját pofozgatta egykoron, wilsonnal pedig, nos, nála megint az 576-ot tudom felhozni, hiszen először ott lettünk kollégák (ahogy számos más íróval is, lásd Tylert – nyugodj békében, gondolom, már Gyuval írjátok a jobbnál jobb cikkeket egy mennyei lapba!). Ez a kis kitérő azért is fontos, mert amikor 2015-ben wilson megkeresett egy közös The Witcher 3-as kirándulás után, hogy ha van kedvem, jöhetnék szerkesztőnek, akkor már sok-sok éve nem találkoztam a Guruval. Valahogy elkerült. Tudtam a tulajdonosváltásokról és a brigádokról, tudtam, hogy Bate lett a főszerkesztő, hogy jó főszerkesztő volt, de a magazinnal maximum érintőlegesen futottam össze. Aztán wilson átküldött pár digitális számot, én pedig rácsodálkoztam, hogy "te jó ég, ez az a magazin, amilyennek én is szeretnék egy magyar, videójátékos lapot!" És nem is kellett sokat gondolkodnom, hogy elfogadjam az ajánlatot. Akkor vártam kislányom születését, egy megbízható állásra volt szükségem, és bár a print magazinok világa már akkor sem volt életbiztosítás, Lengyel Zoli, a tulajdonos, azt mondta, hogy nagyjából 5 év van még a nyomtatott PC Guruban, ami nekem, akkor és ott pontosan elég volt, előrébb nem mertem nézni a jövőbe.

És hogy megbántam-e a döntésem? Dehogy! Abszolút nem. A PC Guru egy újabb szerelem lett a médiával folytatott, szenvedélyes viszonyaim között, és bizony 2015 óta vele fekszem és kelek. Mellette még a horror irányába is kikacsintottunk néhány lapszám erejéig, és bár 2019-ben a nyomdaipar és lapterjesztés szomorú változásai okán éppen úgy befejeztük a printet, mint mások, online ugyanúgy megtartottunk számos hagyományt, sőt talán még szélesebb közönség felé fordultunk, amit én nagyon élvezek. Nagyon élvezem, hogy filmes és sorozatos irányba is jobban nyitottunk, nagyon örülök a képregényes és könyves kitekintőknek, ahogy a Társalgó egyre komolyabb jelenlétének is. Ahogyan végignéztem és testközelből élveztem az évtizedek során a videójátékok fejlődését, ugyanazt a fejlődést és folyamatos evolúciót látom most a társasjátékok világában. Ami, meg kell mondjam, fantasztikus dolog. És őszintén? Ha nem is printként, de nagyon remélem, hogy további éveket tölthetek el még a Guru mellett, mert a részemmé és életemmé vált, méghozzá nem is kicsit. Minden egyes múltbéli eredményével, korszakával, alkotójával, miközben nem bánok semmit. Van olyan a régebbi írók és szerkesztők között, akivel nem egyezik a véleményünk a munkavégzés kapcsán, van olyan, akivel emberileg nem jövünk ki, és van, akivel kiválóan megvagyunk a mai napig, sőt barátomnak is mondhatom. De mind a PC Guru múltjához tartoznak, mindenki munkáját elismerem, aki valaha is együtt kelt és együtt feküdt a lappal, tett érte.

És remélem, hogy sokáig marad még a szerelmem, mert bár nem mindig volt ilyen szoros a kapcsolatunk, arra az elmúlt években már rájöttem, hogy olyan nem lesz még egy, mint a PC Guru.

EZEK A ZOMBIK NEM SIETTÉK EL A DOLGOT – DE EZT VÉTEK LENNE FELRÓNI NEKIK

DYING LIGHT 2 STAY HUMAN

[ÍRTA ZOO_LEE] Február elején végre megjelent a Dying Light 2 Stay Human. Sokan elég szkeptikusan fogadták, hiszen az utóbbi években úgy tűnt, a játékipar mindent kihozott már a zombik témájából – többen viszont már most az év egyik legjobbjaként emlegetik.

ADATOK

KIADÓ **TECHLAND PUBLISHING** – FEJLESZTŐ **TECHLAND** – MŰFAJ **FPS** – MULTI **KOOPERATÍV** – MEGJELENÉS **2022. FEB. 04.**

Szép számmal akad olyan, egykor ígéretesnek tűnő játékfejlesztés, mellyel kapcsolatban a sok éves hallgatás, az újraindított fejlesztésről és felmondott fejlesztőkről szóló híresztelések hatására kisebb-nagyobb összegekben mernék fogadni, hogy a színfalak mögött már valójában lemondtak róla, esetleg csak idő kérdése, hogy bejelentsék a munkálatok félbeszakítását. A Dying Light 2 esetében pedig nem sokon múlt, hogy ebbe a kategóriába soroljam. A közel kétévnyi halasztgatás, Chris Avellone elbocsátása, a Techland-en belül is felmerült embertelen méreteket öltő crunch összhatása inkább tűnt egy mérhetetlenül túlvállalt, túlzottan ambiciózus projekt ismérveinek, mintsem reális időn belül megjelenő, a kezdeti ígéreteket teljesítő játéknak.

A Dying Light második része nem kifejezetten újít vagy reformál, inkább csak tovább fejleszti és tökéletesíti az eredeti, remek receptet.

Majd elérkezett február negyedike, megjelent a Dying Light 2 Stay Human, a közönséget pedig, ahogy az várható volt, meg is osztotta. Akadnak rajongók, akik szerint tökéletes továbbgondolása az első résznek, kapásból 2022 egyik legjobb játéka, míg mások úgy vélik, több elemében visszalépés, és nem több a zombis műfaj jól eltalált összetevőinek ügyes újrakeverésénél. Mire ez a cikk nyomtatásba kerül, ez a véleménykülönbség várhatóan jóval előrébb tart már, a játék esélyesen több méretes javítást kapott, esetleg javában körvonalazódnak az első idei DLC-k vagy a tematikus eventek is, amelyek révén a Techland az első részt is egészen idén január végéig aktívan frissítgette. A kérdés így, amit ebben a cikkben és a jubileumi Guru nyújtotta lehetőséggel élve szeretnék megválaszolni, nem csak annyi, hogy szerintem jó játék-e a Dying Light 2, de az is, hogy hogyan viszonyul a nyílt világú zombis játékok műfajához, van-e és eleve volt-e még potenciál a túlzások nélkül csontszárazra véreztetett műfajban?

VALAHOL EURÓPÁBAN

A Dying Light 2 15 évvel az első rész eseményei után indul. Ugyan a Harranban kirobbant zombijárványt a GRE sikeresen elfojtotta (többek közt a város szőnyegbombázásával), és kifejlesztette az oltást is, nem tudott ellenállni a kísértésnek, hogy még több, elborultabb biofegyvert fejlesszen, a vírus új változata pedig pár évvel később már megállíthatatlanul söpört végig a világon. Hősünk, Aiden, egy települések, egykori városok között többnyire

magányosan ingázó túlélő, aki húgát, Miát keresi, illetve egy Waltz nevű GRE tudóst, aki gyerekkorukban számos más gyerekkel együtt rajtuk is illegális biokísérleteket végzett az új vírus ellenszerének megtalálásához. Így jut el Villedorba, egy közép-európai városba, melyet Harranhoz hasonlóan, még a járvány kezdetén karantén alá vontak, ennek hála pedig többé-kevésbé átvészelte a pusztítást, és viszonylag védhetőbb, biztonságosabb menedék maradt a túlélők számára.

A hely természetesen ennek ellenére közel sem földi paradicsom. Rögvest adja magát az az alapvető probléma, hogy a teljes lakosság megfertőződött már a vírussal, melynek fertőzöttségi szintjét a csuklóikon viselt biomarker karperecek jelzik. Miután Aident a városba érkezése során kicsit megrágcsálja egy mutáns Volatile, ő maga is hasonló cipőbe kerül, a helyiek pedig segítőkészen majdnem meg is lincselik, így első feladata rögtön egy biomarker beszerzése. Ezt követően kénytelen-kelletlen be kell avatkoznia Villedor meglehetősen borús belpolitikai állapotába. A várost lényegében

Tűzben felejtett vasak

A Dying Light nem a Techland egyetlen zombis projektje volt, bár, ha a cikk bevezetésében említett módon kellene fogadnom, személy szerint nem bíznék sem az önálló Hellraid, sem a Dead Island 2 elkészülésében. A már régóta bejelentett és várt Hellraid végül az első Dying Light DLC-jeként látott napvilágot, az ott tapasztaltak pedig kiválóan rávilágítottak arra, hogy ha valóban csak ennyi potenciál és ennyire kiforrott ötletek álltak a hangulatos előzetesek mögött, akkor abban tényleg nem volt több egy egyszerű DLC-nél. Hasonló a helyzet a Dead Island 2-vel is, elnézve a kiszivárgott játékmeneteket és korai előzeteseket, legfeljebb a járművezetés és a könnyedebb hangulat lenne az, amivel újat mutathatna egy Dying Light 2-höz képest, ezt pedig a jelek szerint a fejlesztők is jól tudják, és valószínűleg nem véletlen az eredeti kiadónál maradt projekt körüli síri csend.

A siklóernyőzés a Stay Human egyik legpraktikusabb része, bár néha dühítő, hogy nem repülhetünk egyben végig minden távot.

három frakció tartja irányítás alatt, a régi rendszer hibáiból tanulni próbáló Túlélők, a militáns, szigorú hierarchiára építő Békefenntartók, valamint a közveszélyes Renegátok. Aiden, Mia keresése közben, újra és újra választások elé kerül, melyek során döntenie kell, hogy a Túlélők vagy a Békefenntartók oldalára áll-e, döntései pedig nemcsak a történetre vannak igen erős kihatással (az összes lehetséges narratív út megismeréséhez még két végigjátszás sem feltétlenül elegendő), de Villedor alakulását, felépítését is befolyásolják.

Emellett néhány, már előre leosztott zónát leszámítva, a városrészek többsége alapértelmezésben kihalt, mindössze túlélők, renegátok és fertőzöttek kószálnak elvétve az utcáikon. Aiden viszonylag gyorsan megszerzi azt a képességét, hogy helyreállítsa az ilyen zónák középpontjában álló víz- vagy elektromos erőművet, melynek irányítását aztán a zónával együtt átruházhatja a Túlélőkre vagy a Békefenntartókra. Az így átadott és kontrollált területek száma pedig fokozatosan átformálja Villedort. Ha a Békefenntartókat támogatjuk inkább, az utcákon egyre több őrjáratuk jelenik meg, valamint szép lassan felhúzzák az összes, Harranból is ismert csapdát, számos új társaságában, de még egy combosabb számszeríjat is kapunk tőlük.
A Túlélők ezzel szemben a mobilitásra helyezik a hangsúlyt, a kontrollért cserébe egyre több kötélpályát, kapaszkodót, zuhanást felfogó zsákkupacot és egyéb finomságot helyeznek el, valamint zónáikban felsegíthetnek minket, ha életerőnk lenullázódna. A megvalósítás hagy maga után némi kívánnivalót, és némileg sekélyesebb, mint ahogy azt a korai, igen látványos előzetesek ígérték, de ezek a választási lehetőségek még így is pont elegendőek ahhoz, hogy garantáljanak minimum két teljes végigjátszást, melyek során, bár a fő küldetésláncunk ugyanazt az ívet járja be, az átvezető események, küldetések, főellenfélharcok, illetve maga a játéktér éppen elég eltérést tartogat.

MARADJ MOZGÁSBAN

A Dying Light 2 fejlesztése során a Techland alkotói felismerték, hogy az előd parkour rendszerével mennyire kiemelkedő dolgot tettek le az asztalra. Ez az elem így nemcsak jóval kiforrottabb, de a gyors navigálás, a tereptárgyak használata, a háztetők közötti ugrálás még sokkal hangsúlyosabb szerepet kapott mind a méretes térkép bejárása, mind a harcok során. Az első perctől kezdve adott a lehetőség arra, hogy folyamatosan, legalább tíz méterrel a talajszint felett közlekedjünk, ezt az opciót pedig a játék kimondottan erős taktikai elemmé is emeli. Míg a talajszinten folyamatosan hemzsegnek a fertőzöttek, illetve nappal az ellenséges emberi karakterek, a háztetőkön éjjel és nappal is csak elvétve akadhatunk ellenfelekre, ami nagyban megkönnyíti a dolgunkat, ha csak szeretnénk eljutni A-ból B-be. A tetőkön találhatunk olyan speciális gyűjtőpontokra is, ahol új fegyverek mellett a legalapvetőbb felszereléseink craftolásához szükséges vadvirágokat és mézet is begyűjthetjük.

A magaslati ugrálás azonban az éj leszálltával válik igazán fontossá, köszönhetően annak a számos változtatásnak, melyek ezt a szakaszt érték. A rendszer átalakulását a Techland arra a motívumra húzta fel, hogy a játékban az új vírus még az elődjénél is érzékenyebb az UV sugárzásra. Emiatt nappal legfeljebb oszladozó, lassú fertőzöttekre bukkanhatunk az utcákon (illetve néhány méretesebb, combosabb mutánsra). Ha esetleg nagyobb zajjal ki is csábítunk az épületek mélyéből néhány gyorsabb, agresszívabb példányt, azok viszonylag gyorsan feladják a hajszát, ráadásul a napfény folyamatosan sebzi is őket. Ellenben este, az épületek belsejében bujkáló rémek jelentős része elárasztja az utcákat, míg az emberi karakterek fedezékbe vonulnak, hogy UV lámpákkal

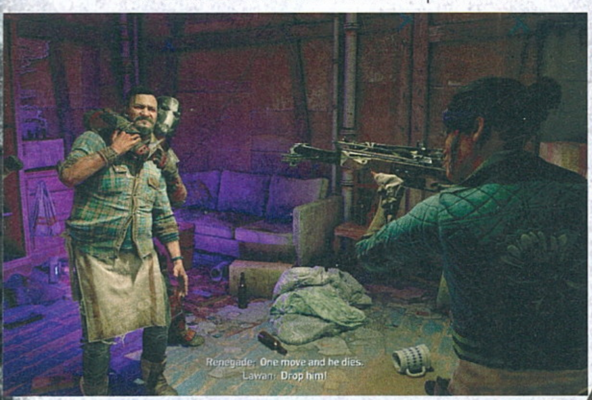
védett zónákban tartsák vissza mind a szörnyeket, mind a saját testükben bujkáló fertőzést. Ez Aidenre is vonatkozik: ha hősünk olyan helyszínre lép, ahol már nincs UV-sugárzás, a képernyő tetején elindul egy számláló, melynek lenullázásával legyűri a kór. Így minden utunkat taktikusan kell megterveznünk, UV-zónák érintésével, vagy jól felpakolva speciális boosterekkel és gombákkal, melyek képesek redukálni a fertőzés szintjét.

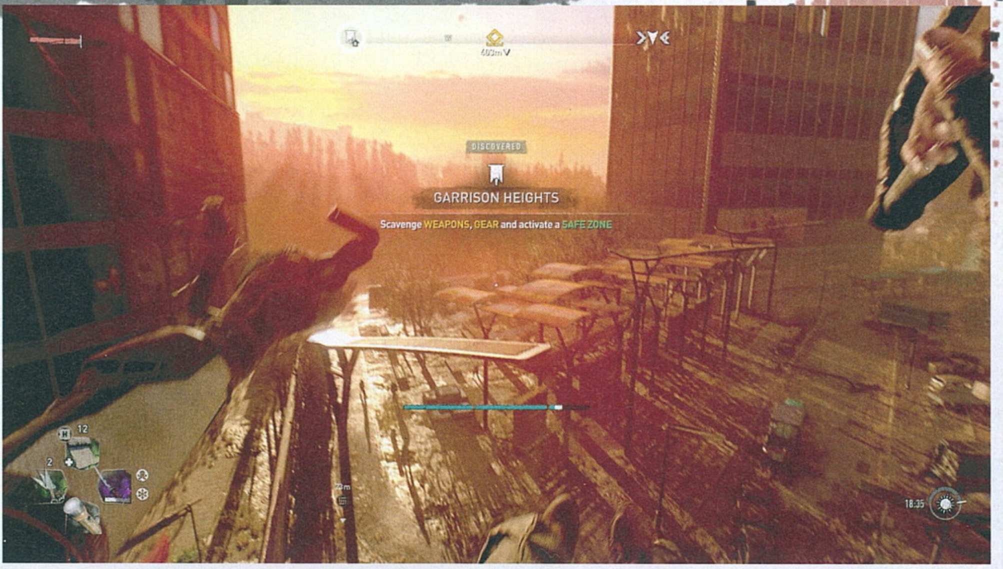
Ha este hívjuk fel magunkra a figyelmet, vagy túl közel kerülünk az első részből visszatérő, sikítozó mutánsokhoz, automatikusan üldözőbe vesz minket a horda, amit csak védett zónába érve, vagy egy erre alkalmas helyen elrejtőzve tudunk elkerülni. Ugyan jogosak azok a kritikák, miszerint az esti kalandozások az első részhez képest túlságosan könnyűek és kockázatmentesek (sőt, nem tagadom, veteránok számára érdemes már alapból Hardon indítani), a játék sokkal jobban motivál is arra, hogy este portyára induljunk. Ekkor biztonságos például a nyersanyagokkal teli dark zone-ok és karantén épületek kifosztása, a fast travel metróállomások aktiválása, melyek nappal olyan mértékben hemzsegnek a fertőzöttektől, hogy még lopakodással sem érdemes megkockáztatni a felkeresésüket. A játék ikonikus volatile mutánsaival (lényegében a Penge 2 kaszás vámpírjainak és a Resident Evil lickereinek kombinációi) a végigjátszás során csak három esetben futottam össze: olyan küldetések alatt, ahol a történet szerint fel kellett bukkanniuk, az esti missziók helyszínein, ha azokat nappal látogattam meg, illetve hordás üldözések során, ha azokat nagyon elnyújtottam, és elérték a legmagasabb, négyes szintű súlyosságot. A játék sokkal ritkábban használja őket, ám ennek köszönhetően végig iszonyatosan fenyegető, horrorisztikus játékelemek maradnak, arról nem is beszélve, hogy bár velük is meg lehet kockáztatni az összecsapást, egy speciális, ugrással kombinált támadásukkal még a magasabb szintű játékosokat is képesek egy csapással leteríteni.

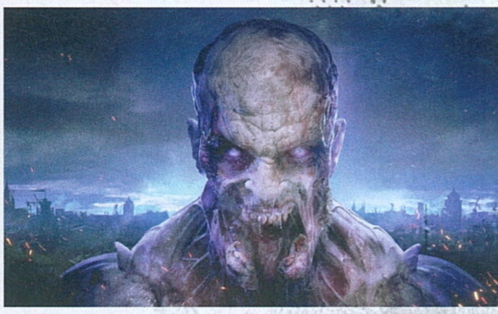
Szomorú tény, hogy ahogy a valóságban is lenne, egy idő után nem a mutánsok és halottak jelentik a legnagyobb veszélyt, hanem az emberek.

IDŐHÚZÁS

Ha pedig már szóba került a játékos szintje, ezen a ponton muszáj kitérnünk a játék fejlődési rendszerére is – és nem tagadom, hogy számomra, a játéknak az itt-ott felbukkanó bugok mellett ez a része nyerte el a legkevésbé a tetszésemet. Visszatértek a játék első részéből ismerős rendszerek, mint a külön parkour és harci tapasztalati pontok, melyekkel a megfelelő képességfákról nyithatunk meg új elemeket. Ezek mellett az inhibitor nevű vegyületre kell vadásznunk, melyből,



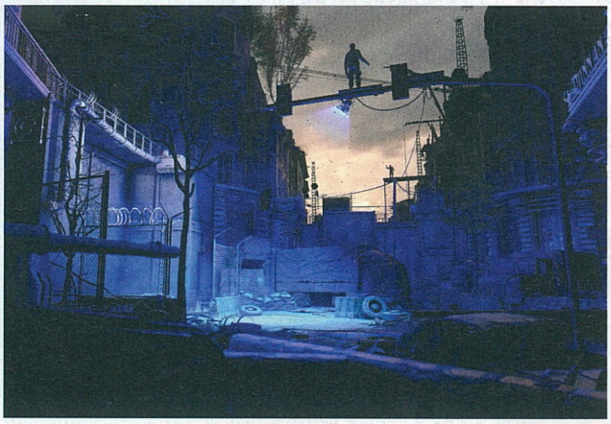




ha háromra szert teszünk, megnövelhetjük Aiden életerejét vagy kitartását. Ezek maximális értéke előfeltétele is lehet egyes képességek kioldásának. Szintünktől függetlenül fontos szerepe van a begyűjthető crafting recepteknek, melyek révén fegyvereinkre erősebb kiegészítőket húzhatunk (bár olyan konkrét tervrajzok, mint amilyenekkel az első részben játszadozhattunk, ezúttal nincsenek), és pótolhatjuk igen véges számú erőforrásainkat is a gyógyító csomagoktól a nyílvesszőkig. Az erre alkalmas crafting árusoknál aztán pénzért, speciális trófeákért cserébe ezeket a recepteket fejleszthetjük, ahogy felturbózhatjuk a játék során megnyíló speciális nightrunner felszereléseket is, mint az ejtőernyő és a csáklya, Aiden maga pedig a megnyitott képességek és elhasznált inhibitorok alapján tud szintet lépni, ami jelzi, mennyire képes helytállni a térkép egyes zónáiban – ez a rengeteg rendszer azonban nem egy izgalmas eleggyé áll össze, hanem időhúzássá.

A crafting receptek hozzávalóinak begyűjtése, az inhibitorok vadászata, a városban a menedékek megnyitása, az XP-farmolása, az új fegyverek gyűjtögetése (miután a meglevőket nem tudjuk az első részhez hasonlóan javítgatni) egyszerűen túl sok időt vesz igénybe. A játékra erőltetett szintrendszer pedig nem is működik kimondottan jól. Nem egyszer előfordult, hogy gond nélkül teljesítettem olyan mellékküldetéseket és eventeket, elfoglaltam renegát táborokat, aktiváltam biztonságos zónákat, amelyek szintje elméletileg jóval meghaladta Aiden aktuális állását, egyes területek pedig a történet főbb küldetéseinek teljesítéséig amúgy is le vannak zárva, olyan módon, hogy mire egyáltalán elérnénk őket, már rég elértük vagy meg is haladtuk a szintkorlátot.

Nem sokat segít a dolgon, hogy a játék mellékküldetései is elég vegyesek: akadt közöttük kifejezetten szórakoztató, de van a játék fő cselekményszálához szorosan kapcsolódó olyan időhúzás is, melynek során csupán közel öt percig kellett hallgatnom egy NPC zen-bölcsességeit, melyekre halak nevelgetése során tett szert. Elhiszem, hogy a játék akár 500 órát is ki tud tölteni, de nem hinném, hogy ez túl nagy erény lenne, amikor már az első végigjátszásom során valahol 20-30 óra között elkezdtem érezni a monotonitás jeleit. Félreértés ne essék, még ekkor is, valahányszor elindítottam a játékot, az alaphangon két-három órára kíméletlenül a képernyő elé szegezett, amin később elég sokat lendített még a játék multiplayere is. Más játékos sessionjébe nagyon egyszerűen csatlakozhatunk, az ott szerzett lootot és tapasztalati pontot magunkkal hozhatjuk, tárgyakat is csereberélhetünk, egyedül inhibitorokat nem vadászhatunk és a hostunk játékvilágára vonatkozó döntésekbe nem avatkozhatunk bele. A Techland pedig az én szememben a Dying Light 2-vel teljesítette azt az ígéretet, amit még a legelső Dead Island ikonikus előzetesével tett.



A nyílt világú, zombigyilkolós játékmenettel keveredő drámai, nyomasztó atmoszférát, a játéktér révén megvalósított történetmesélést, ami még a legadrenalindúsabb pillanatokat is beárnyékolja a tragédia, a nihil, az elveszettség érzésével. Fantasztikus a prezentáció, még annak ellenére is, hogy a grafika itt-ott kevésbé szép, mint a korai előzetesekben (cserébe egy középkategóriás gépen is gond nélkül maximumra húzhatjuk a beállításokat), és a számos profi szinkronszínész mellett akadnak elég kiábrándító hangok is.

Elsősorban ezeknek köszönhetően tudom leírni, hogy igen, a Dying Light 2 egy kiváló játék lett, mely egyenesen kötelező az előző rész és a zombis műfaj rajongói számára. Nem értek egyet minden változtatásával és újításával, de remekül gondolta tovább az első rész egyedi játékelemeit, rendszereit, és ha nem is feltétlenül 500 órára, de olyan 80-100-ra garantáltan le fog kötni még jelen állapotában, DLC-k és bővítések nélkül is. Azonban tény, hogy pár ígéret betartatlan maradt, maga a zombis körítés pedig érezhetően kezd kifulladni. Ha feltétlenül ki kellene emelnem olyan elemeket, amelyeket hiányolok a Dying Lightból, csak olyanokat tudnék felhozni (például több lőfegyvert vagy vezethető járműveket), amelyeknek a játék narratívájában nem sok értelmük lett volna, és jobban átgondolva a játékélményhez sem adtak volna túl sokat. Ha nem is a Dying Light 2 a maximum, amit ki lehetett hozni a stílusból, és a döntéseink súlya, a világ formálhatósága terén még lehetne is fejlődni valamerre, erősen közel jár ahhoz a ponthoz, ahol már csak az egyre szebb grafika, a nagyobb játéktér és a többféle fegyver révén tudnak majd újat mutatni az egyes konkurensek.

ÉRTÉKELÉS

A nyílt világú zombis műfaj érezhetően kezd kifulladni, pár elem nem működik olyan jól, ahogy azt a készítők ígérték, ám ez egy kegyetlenül addiktív játék, mely kötelező a stílus és az előző rész rajongóinak.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

A játéktér hatalmas, az előző rész számos elemét remekül fejlesztették tovább, a rengeteg döntési lehetőség bőven elég változatosságot biztosít az egyes végigjátszások között, a hangulat mesteri.

KONTRA

Több játékmechanika érződik időhúzásnak, a monotonitás pedig már 20-30 óra között érződni kezd, veteránok számára Normalon is túl könnyű.

88%

Világvége, harmadik felvonás

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **CREATIVE ASSEMBLY** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MULTI **VAN** – MEGJELENÉS **2022.02.17.**

[ÍRTA **BODAK**]

A Total War: Warhammer 3-mal végéhez ért a trilógia, mely hat évvel ezelőtt indult útjára, és mire az összes várható kiegészítő is megérkezik hozzá, minden idők leggrandiózusabb Total War-játékává növi ki magát.

A Total War: Warhammer-sorozatról nehéz írni, mert egyszerre sokakat kell megszólítanom. Egyrészt azokat, akik játszottak a korábbi részek valamelyikével, ők már nagyjából tudják, hogy mire számíthatnak. Másrészt az újonnan érkezőket, akiknek hat teljes évnyi lemaradásuk van. És ha még azokat is hozzávesszük, akik már az asztali wargame-et ismerték, akkor elég széles körben kell érdekesnek maradni. A félreértések elkerülése végett, nem mentegetőzni akarok, hanem arra rámutatni, hogy a fejlesztőknek ugyanezzel a vegyes közönséggel kell szembenézniük, és egy olyan játékot letenni az asztalra, mely mindegyik előbb említett csoportnak az igényeit kielégíti. Nekik sikerült, most már csak nekem kell felnőni a feladathoz.

EZ NEM A VÉG

A Total War: Warhammer alapjául a Games Workshop asztali miniatűrökkel játszott játéka, a Warhammer Fantasy Battle szolgál, melynek sötét high fantasy világát, az Óvilágot, a kiadója a rajongók bánatára és felháborodására nemes egyszerűséggel eltörölte, és egy könyvfolyam felvezetésével átléptünk az Age of Sigmar weird fantasy világába. Nem túlzás azt mondani, hogy a Warhammer Fantasy Battle több volt, mint egyszerű játék: a több évtizedes múltra visszatekintő wargame mellé egy könyvtárnyi irodalom jelent meg, hatalmas univerzummá bővítve azt. A rengeteg hőssel és gonosszal, csatával és ármánnyal megtöltött világ pedig tökéletes táptalajul szolgált a Creative Assembly számára, akik a már bejáratott Total War-szériával ötvözve megalkották azt a tökéletes elegyet, mellyel a sorozat rajongóit és az újoncokat is könnyen elvarázsolták. A Total War: Warhammer pedig olyan jól sikerült, és olyan eladásokat produkál azóta is, minden megjelent kiegészítőjével együtt, hogy ezért, vagy nem ezért, de a Games Workshop feltámasztja a világot, ami volt (lásd keretes anyagunkat).

Ismerve az Óvilág kiterjedt irodalmát és földrajzát, nem véletlen hát, hogy eredetileg is trilógiának tervezték a játékot, melynek végül egyes epizódjait kombinálva válik játszhatóvá a stúdió Magnum Opusa. A második résszel még „csak" Mortal Realms néven futó, a két játék kombinált világtérképe még nagyobb lesz, és így Immortal Realmsszé bővül majd. Ez egyelőre még csak "lesz", mert megjelenés előtt nem állt készen, ami valljuk be, nem is csoda: már a Mortal Realms is komoly technikai kihívást jelentett, és csak később, ingyenes frissítés képében jelent meg. A Warhammer Fantasy-univerzum tősgyökeres rajongóinak ez maga a valósággá vált álom, és bár nyilván nem vehető figyelembe akkor, mikor a Total War: Warhammer 3-at önmagában nézzük, szó nélkül sem mehetünk el mellette. Pláne, hogy az ambiciózus célkitűzés számos járulékos hasznot is hoz magával. Csak hogy egy példát mondjak, a korábban joggal kritizált hosszú köridők lerövidítésén már a második rész során sokat

Srácok, mondtam már, hogy vigyázzatok a nemzetközi konyhával, mert ki tudja, milyen tücsköt-bogarat tesznek az ételbe, aztán mind egyszerre vagytok rosszul a legnagyobb csata közepén.

dolgoztak, mostanra pedig csak úgy repül a több mint kilencven frakció lépéseinek sora.

Nem, nem tévedés, a térképen mintegy kilencven ellenséges sereg és azok települései várnak, ami előrevetíti, hogy mekkora tartalommal is rendelkezik a Total War: Warhammer 3. Minden eddiginél több kezdőfrakció és azok vezérei közül választhatunk: a „jófiúk" oldalán itt van a közönségkedvenc Kislev, vagy az asztalon csak említés szintjén létező Cathay; míg a „rosszfiúk" sorát mind a négy káoszisten (Khorne, Nurgle, Tzeentch és Slaanesh) démonserege és egy igazán különleges, Osztatlan káosz-frakció erősíti. Na és ott az előrendelői jutalomként adott Ogre faj is (megjelenés után még egy darabig hozzácsapják, szóval technikailag inkább „early bird" bónusz). Mindegyikük alapvetően eltérő játékmechanikával, képességekkel és egységekkel érkezik, ami miatt mind megérdemelnek egy végigjátszást.

Akárkire is essen a választás, alapvetően ezúttal is egy sarkalatosan fontos dolog körül forog a narratíva: ezúttal Kislev népének istenével, a medve képét magára öltő Ursunnal a középpontban. Történt ugyanis, hogy az említett isten egy démon – név szerint Be'lakor – fogságába esett, viszont a kiszabadítására induló hősök egyike nem bírt ellenállni a végtelen hatalommal és halhatatlansággal csábító káosz kísértésének, és elárulta Ursunt. Cserébe jóképű Démonherceggé avanzsál, ami komoly rangnak számít, de azért messze van még a végtelen hatalomtól. Mindemellett a korábbi játékokból már ismert tanácsadó kálváriáját ismerhetjük meg egy újabb aspektusból. Birtokában a Sors Könyve, mely az összes lehetséges múltat, jelent és jövőt tartalmazza, és mostanra inkább szabadulna átkos jelenlététől. Ehhez viszont szüksége van a haldokló medve isten egyetlen csepp vérére, így hát annak a szolgálatába áll, aki a legesélyesebben tud közreműködni céljai elérésében. A Lelkek Kútjához vezető út megnyitásához azonban négy Nagy Démon lelkére is szükség van, melyek megszerzéséhez mindegyikük istenének birodalmát meg kell járni, majd ott legyőzni őket. Még szerencse, hogy Ursun minden üvöltésére felhasad a valóság, és átjárók nyílnak a káosz pusztaságába. Ezt az utat fogjuk bejárni minden frakcióval, természetesen más-más célt szolgálva.

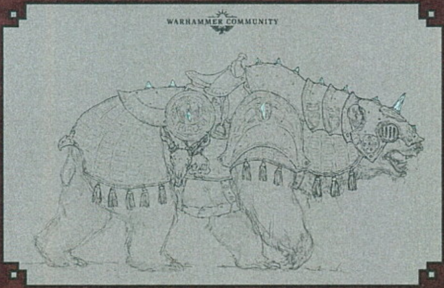
Hat esztendő alatt sikerült ennek a nagyszabású háborúnak az utolsó fejezetéig jutni, a csatának pedig még mindig nincs vége.

NEM IS A VÉG KEZDETE

Kislev vezérei egyértelműen megmenteni szeretnék istenüket, csakhogy az északi birodalmat belső viszályok szakítják ketté. Az Ortodox Egyház vezetője, Kostaltyn, és a Jég Udvarának varázslónője, Katarin cárnő viaskodik a hatalomért, az udvar elkötelezettségéért, miközben az északról érkező invázió fenyegetése egyre komolyabbá válik. Az udvar hűségét pedig csak úgy biztosíthatjuk, ha hitünket bizonyítva templomokat emelünk minden városba, vagy határozott időlimit alatt, Ursun egyik aspektusának megfelelően különböző célkitűzéseket teljesítünk. Kislev különlegessége továbbá a jégmágia, melyet azonban csak nők uralhatnak, varázslónő azonban nem terem minden bokorban. Kiképzésüket hosszú körökön át kell kísérnünk, a kulcsfontosságú mozzanatoknál döntést hozva arról, hogy milyen képességekre tegyen szert.

Warhammer: The Old World

Egyelőre még keveset tudni biztosan a feléledő asztali stratégiai játékról, de annyi bizonyos, hogy a sokak által ismert és szeretett világ tér vissza minimális változtatásokkal és újításokkal. A játékot a Games Workshop és leányvállalata, a Forge World hozza majd tető alá, és egy korábbi időszakot, a Három Császár Korát idézi fel, mikor a Birodalom három részre szakadt, és a dúló polgárháború mellett külső fenyegetések is sújtották. A Birodalom mellett Bretonnia és Kislev térképét, valamint pár egységének a koncepciórajzát láthattuk



– melyek egyúttal a Total War: Warhammer 3 egységeinek alapjául is szolgálhattak –, és nincs okunk feltételezni, hogy mellettük ne térne vissza az összes többi frakció, az elfektől az orkokig, a mindenféle-fajta élőholtaktól a káoszhívőkig és démonokig. A kérdés már csak az, hogy mikor: a projekt körül általánosságban véve nagy a csend, és több a találgatás, mint a hivatalos információ.

Írd be a keresődbe az alábbi, rövidített linket:
https://tinyurl.com/2p83mzv9

A másik emberi birodalom, Cathay, már csak abból a szempontból is különleges, hogy az eredeti játékban csak említés szintjén létezett, hivatalos sereget nem kapott – mostanáig. A Creative Assembly és a Games Workshop együttes erővel építette fel a távolkeleti kultúrákra hajazó birodalmat, melynek kilenc provinciája élén kilenc, emberalakot öltött sárkány áll. Ebből kettő közül választhatunk, és igen, a csatatéren képesek felvenni eredeti formájukat, ami pont annyira király, mint amilyennek hangzik. Cathay igazgatásának középpontjában az egyensúly áll, a hősöktől az épületekig mindent vagy a Yin vagy a Yang ural, és ha ezek egyensúlyban vannak, akkor működik olajozottan a birodalom. Továbbá tényleges karavánokat indíthatunk távoli tájakra, megrakodva arannyal, de minél messzebbre és minél nagyobb rakományt küldünk, annál keményebb ellenállásba ütközhetünk.

Az Osztatlan Káosz élén a korábban említett újonc Démonherceget vezetjük hadba és gyaluljuk be az északi törzseket, majd egyesítjük a káosz erőit egy vagy több, de akár az összes káoszistennek ajánlva hódításainkat. Ők cserébe ajándékokkal halmoznak el, ami az elérhető egységek mellett különféle mutációk formájában jelenik meg a vezérünkön. Gyakorlatilag fejétől a farkáig, minden egyes testrészét „kicserélhetjük", ezzel nemcsak külsőre, hanem képességeit tekintve is teljesen testre szabva őt és seregeinket is, tetszésünk szerint szemezgetve a démonok között.

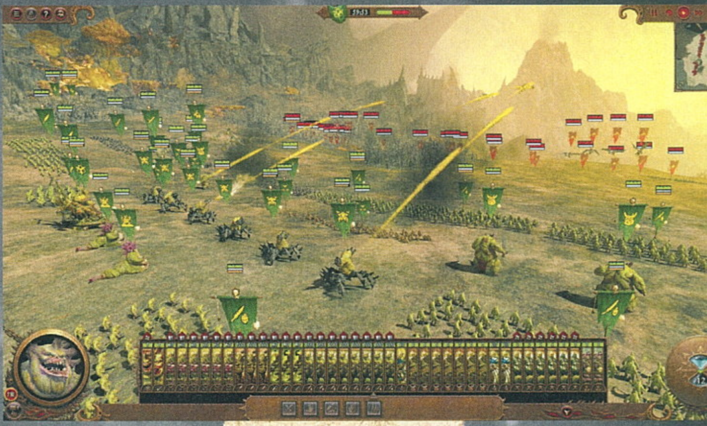
Ezzel szemben az isten-specifikus erők, azaz Khorne, Nurgle, Slaanesh és Tzeentch seregeit egy-egy híres Nagy Démon vezeti, és elsősorban saját démon felhozatalukból válogathatnak, de legalább nem kell senki előtt hajlonganunk ahhoz, hogy az erősebb egységekhez is hozzáférhessünk. Továbbá mindegyik isten, már csak a seregeinek jelenlétével is szó szoros értelmében véve saját képére formálja a tájat, és rá jellemző bónuszokat nyer, vagy hátrányokat ad az ellenségeinek. Nurgle apó ragályokat terjeszt; Tzeentch szabadon teleportál és manipulálja a Mágia Szeleit; Khorne véráldozatot követel; míg Slaanesh talán a legdiplomatikusabb a brigádból, már ha a hedonista csábítás annak számít.

Végül, bár egyelőre csak bónuszként elérhetők, nem hagyhatjuk ki az Ogre Királyságokat sem, melyek vezére – akár Greasus, akár a Hentes bájos pofiját választjuk – saját istenükkel etetné meg Ursunt. Az undorító és hatalmas ogrék a fékezhetetlen étvágyukon kívül nomád életmódjukról híresek, valamint arról, hogy aranyért bármire hajlandóak. Ezt tükrözendő, időről-időre küldetéseket vállalhatunk mások megsegítésére, és nagyjából bárhova lehelyezhetünk egy sátortábort, ahonnan a legerősebb egységeket toborozhatjuk magunknak. Ám seregeink fenntartása folyamatos húsellátást igényel, amit elsősorban harcokból, másodsorban különleges épületekből szerezhetünk – talán velük a legnehezebb a játék, abból a tekintetből, hogy korlátozott erőforrásainkkal okosan kell gazdálkodni.

HARMADIK VILÁGHÁBORÚ

És akkor még csak címszavakban, az általam legfontosabbnak vélt aspektusokról beszéltem a játszható felekkel kapcsolatban, de ez a szélsőségesen aszimmetrikus felépítés a seregeikben is megmutatkozik. Ebben a fantasy világban a hagyományos hadviselés és fegyvernemek mellett a puskapor és a különféle repülő szerkezetek éppúgy megférnek, mint a

Béla (jobb oldalról a negyedik) most tudta meg, hogy nyert a lottón, ezért örömében ugrott egy nagyot, Józsi pedig (jobbra a legszélső) dobott a hírre egy hátast.



fantasztikus szörnyek, gólemek, óriások, élőholtak és a mágia. Meg amit még kihagytam. Mindenkinek más az erőssége és a gyengesége, és az egyes népeken belül is többféle módon állíthatjuk össze csapatainkat, ezek részletezése önmagában kitenne egy több oldalas cikket. Maradjunk inkább annyiban, hogy mindegyiknek egyénisége van, melyet tovább erősítenek a zseniális animációk is. Nem egy csatát veszítettem el azért, mert éppen azt figyeltem, hogy miként tarolják le hatalmas ogre zsoldosok a derekukig alig érő embereket, vagy ahogy a hatalmas sárkányok tekergőzve csapnak le prédájukra.

Az ostromok is komoly ráncfelvarráson estek át, immáron nemcsak egy falat kell megmásznunk (esetleg pár bástyával fűszerezve), hanem komplex, már-már labirintusszerű városokat kell elfoglalnunk. A „tower defense" jelleggel, meghatározott pontokra elhelyezhető erődítmények rendszere nem túl kiforrott, gyakorlati hasznukat nem igazán lehet érezni, inkább bosszantó, zavaró tényezők. Viszont szerintem mármár a ló túloldalára estek a fejlesztők a nem ritkán nyolc-tíz „bejárattal" rendelkező támadási felületekkel, melyek kiterjedt használatára már csak áteresztő képességük miatt is rá vagyunk kényszerítve.

Mindenesetre üdvözlendő, hogy érdemben igyekeztek reagálni a közösség – egyébként teljesen jogosan megfogalmazott – kritikáira, így egy-egy komolyabb város ostroma során már nemcsak a háttérben léteznek a hatalmas épületek, hanem közöttük manőverezve kell helytállnunk.

Önmagához képest a diplomáciai rendszer is finomodott, bár kifinomultnak egyáltalán nem nevezném, és a Total War: Three Kingdoms által felállított szintnek még csak a közelében sincs. De hát ez a Warhammer, nem lenne „életszerű", ha az amúgy hivatalosan nem is létező, szokatlan méretű rágcsálók a birodalom valamelyik provinciájának vezérével pacsiznának le. Hogy ne kelljen mindig minden lehetséges frakciót átpörgetni, a „Quick Deal" gombbal hamar megnézhetjük, hogy kivel milyen alkut köthetünk, és számszerűen kifejtve láthatjuk azt is, hogy reálisan milyen üzlet megkötésére van esélyünk.

HANEM A KEZDET VÉGE

A Total War: Warhammer harmadik részére már nagyon bátran kísérleteztek a fejlesztők, hogy a játékmechanikák szempontjából is igazán különlegessé és egyedivé tegyék az egyes népeket. Ez a második rész első nagy kiegészítőjének, a Rise of the Tomb Kingsnek az elsöprően pozitív visszajelzései után lett egyre jellemzőbb. És ha önállóan szemléljük a játékokat, a Total War: Warhammer 3-mal a sorozat legjobbját tették le az asztalra, ami remélhetőleg csak egyre jobbá válik. A teljes képhez még számos híres hős és hadvezér hiányzik, de komplett frakciók is váratnak még magukra, ilyen tartalom láttán mégis arcátlanság lenne kivágott vagy szándékosan kihagyott összetevőkről beszélni. Itt és most nagy találgatásokba nem mennék bele, de a Káosztörpök érkezése csak idő kérdése, bár a fejlesztők egyértelművé tették, hogy a Cathayhez hasonlóan, szintén csak említés szintjén létező Ind és Nippon megérkezésére hiábavaló lenne várni.

Nehéz fogást találni a játékon, de ha egyet kell mondanom, akkor az a technikai oldal és a töltési idő: utóbbi M.2 SSD-re telepítve húsz-harminc másodperc körül van, avagy egy átlag merevlemezen ez legalább egy perc, ha nem több, minden egyes csata előtt. Viszont, ha egyszer betelt a csík, akkor maga a játék FHD-felbontáson, egy pár éves középkategóriás vason, minimális kompromisszumokkal eldöcög, még ha nem is hasít, megjelenését tekintve pedig igazán fantasztikusan fest. Bár nem jobban, mint az elődje, ennek ellenére viszont rosszabbul is fut. Ennél komolyabb problémával a magam részéről nem találkoztam, bár ezzel látszólag a kisebbség tagja vagyok, ha a steames értékelésekből és panaszáradatból ki lehet indulni. Mind a táj, mind az egységek kidolgozása elsőrangú, a zene tökéletesen illeszkedik hozzá, de ez egy Total War-játéknál aligha meglepő, inkább az elvárt minimum. Összességében tehát – szinte hallom a történelmi vonal rajongóinak felhördülését – az eddigi egyik, ha nem a legjobb Total War lett a Warhammer 3. És ami még jobb hír a sorozat régi vagy újdonsült rajongói számára: ez a történet még messze nem ért véget.

ÉRTÉKELÉS

BODAK

A Total War: Warhammer 3 méltó felvezetése a sorozat befejezésének, a Creative Assembly bátor kísérletezésének hála igazán hű az eredeti univerzumhoz.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Változatos népek, változatos seregek, változatossá tett várostromok, és ami a legfontosabb: folyamatosan van miért küzdeni.

KONTRA

A töltési idő merevlemezen horrorfilmvetítéssel ér fel, és valamivel rosszabbul fut, mint elődje, pedig a látványban nem látszik akkora fejlődés.

90%

Horizon II Forbidden West

A világvége még csak most kezdődik

[ÍRTA **DZSÉJT**]

Aloy 2017-ben jött, látott és miközben visszaverte HADES-t, belopta magát a szívünkbe. Sokan vártuk a folytatást, hiszen a Horizon Zero Dawn sok kérdést nem válaszolt meg. És most, öt év után, Aloy végre visszatért egy újabb izgalmas kaland ígéretével.

ADATOK

KIADÓ **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **GUERRILLA GAMES** – MŰFAJ **RPG** – MULTI **NINCS** – MEGJELENÉS **2022.02.18.**

A *Horizon Zero Dawn* egyből felkeltette az érdeklődésemet, amint megláttam az első trailert. Ám mivel akkor még nem volt PS4-esem (PC-s verzióról pedig nem is álmodtunk), így csak több mint egy évvel a megjelenése után tudtam vele játszani. A várakozás megérte, mert a *Zero Dawn* végül az egyik kedvenc játékom lett. Lenyűgözött a története, megszerettem Aloy-t, és imádtam felfedezni különleges világát. Szóval, nagyon nagy elvárásokkal ültem le a folytatás, a *Horizon Forbidden West* elé. És persze kicsit tartottam is tőle, mert a két legfontosabb tényező, Aloy származásának és a világ múltjának rejtélye itt már nem játszott. Ezekre választ kaptunk. De bíztam a Guerrilla Gamesben, akik a *Zero Dawnban* elkezdtek megalapozni a folytatásnak, hiszen a címszereplő Tiltott Nyugatot többször emlegették a játékban, sőt az új törzsek néhány képviselőjével is összefuthattunk. Szóval nemcsak egy hirtelen jött, gyorsan összeharácsolt folytatással álltam szemben. De csak a végigjátszás közben jöttem rá, hogy a Guerrilla Games mennyire komolyan gondolta az új részt.

A VILÁG MÉG NINCS MEGMENTVE

Emlékezzünk vissza arra a pillanatra, amikor Aloy meghallgathatta GAIA, a bioszférát helyreállító MI üzenetét. Ebből kiderült, hogy nélküle a terraformáló rendszer egy idő után teljesen le fog állni, és az élet pusztulásnak indul. Nos, ez az egy mondat adja a *Forbidden West* történetének kiindulópontját. Bár Aloy megállította HADES-t és követőit, a világ még nem menekült meg. Hősnőnk is jól tudja ezt, így a végső csata után azonnal útnak indult, hogy megtalálja a módját GAIA visszakapcsolásának. Erre égető szükség van, ugyanis a bioszféra összeomlásának jelei egyre látványosabbak. A földeken terjed az üszök, a vizekben pedig a vörös alga. Ezek elpusztítják a növényeket, az állatokat, és bizony az embereket is. S ha mindez nem lenne elég, GAIA egyik öntudatra ébredt és elszabadult alárendelt funkciója, HEPHAESTUS, egyre veszedelmesebb gépeket gyárt, hogy megfékezze a robotokra vadászó embereket. Ráadásul az első rész kiegészítőjében, a *Frozen Wilds*-ban történtek után ez az MI sem rajong Aloy-ért. Mondhatnánk úgy is, hogy HADES-szel (aki ugye szintén odakint van még) „Aloy-gyűlölő MI-k" klubot alakíthatnának. Ám mindez csak a történet kiindulópontja. Ha azt hisszük, hogy végig GAIA újraindításán fogunk fáradozni, nagyon tévedünk. Aloy-nak emellett sok mindennel kell foglalkoznia, hiszen a világvége önmagában nem elég nagy feladat. Többet viszont nem árulok el, mert azzal csak ártanék a fordulatokkal és meglepetésekkel teli történetnek, amiben a múlt helyett ezúttal a jelen rejtélyei kapják a főszerepet.

ALOY, MERIDIAN MEGMENTŐJE

Persze a történet önmagában kevés lenne az üdvösséghez, akármilyen jó is. Ezt természetesen

Jó, hát nem tudom, mi a feladat, de egy pár órára én biztosan eltűrázgatok itt, mindenféle harc nélkül.

HEPHAESTUS és **HADES** egyformán kedveli karakterünket, ahogy a gépállatok sem a barátaink, szóval nem árt vigyázni, mert mi is felkerülhetünk az étlapra.

a Guerrilla Gamesnél is tudták, és beleadtak apait-anyait, hogy a folytatásban tökéletesítsék mindazt, amit az első részben megmutattak. Olyannyira, hogy a játék kezdetén szinte minden elem szó szerint ugyanaz, mint a *Zero Dawnban*. Aloy szerencsére nem vesztette el korábban megszerzett képességeit. Nem kell újra megtanulnunk gépeken lovagolni, feltörni és javítani, ezek alapból megvannak. Az egyetlen, amit közel nulláról kell kezdenünk, az a régebbi gépek feltörése. Hogy miért, arra a történet ad magyarázatot. Tehát nem marad más dolgunk, mint új képességeket tanulni. És bőven van mit tanulni.

A Guerrilla Games teljesen új képességfát alkotott, ez hat csoportra lett szétosztva (harcos, csapdatervező, vadász, túlélő, beszivárgó, gépek mestere). Mindegyikhez tartozik néhány passzív erősítés – ezek növelik Aloy életerejét, a támadások erejét stb. – és aktív képesség, amik a fegyverekhez tartozó fegyvertechnikák tárházát szélesítik. Emellett mindegyik csoportban van két-két bátorsághullám. Ezek igen komoly erejű különleges képességek. A hozzájuk kapcsolódó három passzív erősítés megtanulásával lehet feloldani őket, és három szinten át fejleszthetők. Viszont mindig csak egy lehet betárazva, ráadásul az aktiválásuk sem egyszerű. Ahhoz, hogy bátorsághullámot indítsunk, taktikusan kell harcolnunk, mert csak így nő a bátorságszintünk. Ha az eléri a megfelelő mennyiséget, akkor elszabadíthatjuk a bátorsághullámot, amivel növelhetjük a kritikus sebzés esélyét, fokozhatjuk a sebzést a gyenge pontokon, vagy éppen egyszerre több ellenfelet is támadhatunk – hogy csak néhány példával éljek.

Említettem a taktikus harcot. Már a *Zero Dawnban* is fontos volt, hogy ne csak vaktában lövöldözzünk a robotokra. Itt ez még lényegesebb, és nemcsak a bátorságszint növelése miatt, hanem mert az ellenfelek sokkal keményebbek. A *Frozen Wilds-ban* megjelent strapabíróbb robotok itt eléggé elterjedtek lettek. Ennek hála még egy Éjjeli Őr (Watcher) csoport legyűrése is komoly kihívást jelenthet, hát még akkor, amikor az embert egy állig felfegyverzett Rengőagyar (Tremortusk) masszívabb változatával hozza össze a sors.

SOK-SOK FEGYVER ÉS MÉG TÖBB PÁNCÉL

Aloy már a *Zero Dawnban* is egy kisebb fegyverlerakatot és páncélkiállítást vihetett magával, ez a szám pedig csak nőtt a *Forbidden Westben*. A régi fegyverek mellé ugyan nem társult sok új, ugyanakkor minden típusból rengetegféle van, amikhez az első részhez képest több elemi sebzés (tűz, sav, víz és így tovább) társul. Igen, továbbra sem mindegy, hogy mivel lőjük meg a ránk vicsorgó fémpofát. Ha győzni akarunk, akkor jobb lesz beszkennelni a mikrobit a fókuszunkkal, hogy megtudjuk, mire érzékeny, illetve melyik alkatrésze milyen hatást válthat ki, ha eltaláljuk. Például egy gáztartály felrobbantása nagyban növeli a túlélési esélyeinket. Már ha nem vagyunk a robbanás hatókörében.

Említettem a fegyvertechnikákat, ezeknek hála, például a sima nyíllal nyílesőt zúdíthatunk a távolabb állókra, vagy növelhetjük a sasszem íj nagyítási képességét és a kibocsátható nyilak számát, így pedig akár száz méterről is kilőhetjük ellenlábasunk mindkét szemét. Ha jól időzítünk egy ilyen kunsztot, akár a pokol csörgőfarkú mechanikus csapását (alias Tépőfog, avagy Slitherfang) is pillanatok alatt a földhöz szegezhetjük. A fegyvertechnikák használata persze ugyanúgy limitált, mint a bátorsághullámoké, de szerencsére a fegyvererőnlét szintje automatikusan nő, illetve a visszatöltését főzetekkel is segíthetjük.

Igen, visszatértek a főzetek és a csapdák, sőt a városi szakácsok különleges étkeket készíthetnek nekünk, amikkel Aloy különböző attribútumait (több életerő, fegyvererőnlét, sebzési erősség) boostolhatjuk pár perc erejéig. Az ételekhez persze a vadonban vadászva nekünk kell összegyűjteni a hozzávalókat. Ja, meg kell említenem, hogy

Természetesen nemcsak a zöld anyatermészet vár ránk, vannak keményebb időjárással bíró, veszélyesebb terepek is, de ezek felfedezése ugyanúgy élvezet.

a felszedhető gépi alkatrészek, növények és állati tartozékok immár spájzolhatók. Ha ugyanis Aloy zsebei megtelnek, akkor a játék áttranszportálja a felesleget a városokban és menedékhelyeken fellelhető ládákba. Ez rendkívül praktikus, mert rengeteg alapanyagból előre elraktározhatunk, így nem kell a küldetések között, teszem azt, életerőnövelő bogyók után kajtatnunk. Elég visszatérni a legközelebbi ládához, ahonnét kiemelhetjük az életmentő gyümölcsöt.

Persze jobb, ha egyáltalán nincs szükségünk a bogyóra (olyan nincs, arra mindig szükség van), itt jönnek képbe a páncélok. Megszámolni is nehéz lenne, hányféle van. Ráadásul most már nemcsak az a fontos, hogy hogyan néz ki Aloy-on, és milyen elemi sebzésektől véd meg, hanem az is, hogy milyen extrát nyújt. Mindegyik többféle bónuszt adhat, teszem azt, az egyik a szerelés hatékonyságát javítja, a másik alacsony életerő esetén megnöveli a sebzést, a harmadik a bátorságszint növekedésére segít rá. És ha azt hinnénk, hogy ezzel vége, hát nem. A fegyverek és páncélok a munkapadokon tovább fejleszthetők. Például így lehet megnyitni az első részből visszatérő, az elemi sebzések értékeire ható tekercsek és szövések slotját. Természetesen a fejlesztéshez gépi, növényi és állati alkatrészeket kell szereznünk, ami szintén nem egyszerű móka.

MIKROBI GONOSZ KISÁLLATAI

A robotok ugyanis szintén átestek egy nagygenerálon, ráadásul nyolc új mechanikus istencsapása is boldogít minket. Emellett a feltörésük és az alkatrészszerzés is egy fokkal nehezebb kihívást nyújt, mint korábban. Az egyes gépi alkatrészek ugyanis könnyen elpusztulhatnak, ha a gép kimúlik. Hogy ezt megakadályozzuk, még a robi kinyúvasztása előtt le kell robbantanunk róla az alkatrészt. Szerencsére a Fókusz immár képes az alkatrészeket külön megjelölni, ami nagyban megkönnyíti a munkánkat. Ami pedig a feltörést illeti, nos, néhány gépnél nem elég annyi, hogy betörünk egy Kemencébe, feltörjük a magot, aztán máris hekkelhetünk. Eleve, a Kemencék sokkal változatosabbak és furfangosabbak lettek, sok kis apró fejtörő vár ránk. Aloy lényegében egy futurisztikus Lara Crofttá válhat ezekben a gépi barlangokban. Ez a változatosság ráadásul sztori szintjén is összefüggésben van azzal, hogy egyes gépek kódja miért sérült, és ezek esetében miért kell levadásznunk párat az alkatrészekért. A jó hír az, hogy mind az alkatrészvadászat, mind a fegyver- és páncélfejlesztések kijelölhetők feladatként. Ha élünk ezzel a funkcióval, akkor a program kiemeli az egyes biológiai és mechanikai alkotóelemek lelőhelyét a térképen, és a Fókusz is megjelöli azokat a gépeken. Szóval nem kell fel-alá futkosnunk a *Zero Dawn* térképénél jóval nagyobb placcon, és imádkozni, hogy megtaláljuk a megfelelő állatot, növényt vagy robotot.

A feltört masinákkal kapcsolatban van még egy remek újítás. Jó darabig mérgelődtem, mert az uralmam alá hajtott gépek nem csináltak semmit, amíg valami meg nem támadta Aloy-t. Ezt az előző részhez képest komoly visszalépésként értékeltem. Aztán nagy meglepetésemre később kisült, hogy egyrészt megtanulható egy képesség, amivel meghatározhatjuk, hogy feltört gépállatkánk agresszív vagy védelmező legyen, másrészt egy speciális nyíllal még azt is meghatározhatjuk, hogy melyik ellenséget támadja meg. És amint ezt átültettem a gyakorlatba, máris egy komoly taktikai lehetőséggel gazdagodtam.

Sminkek és kiegészítők

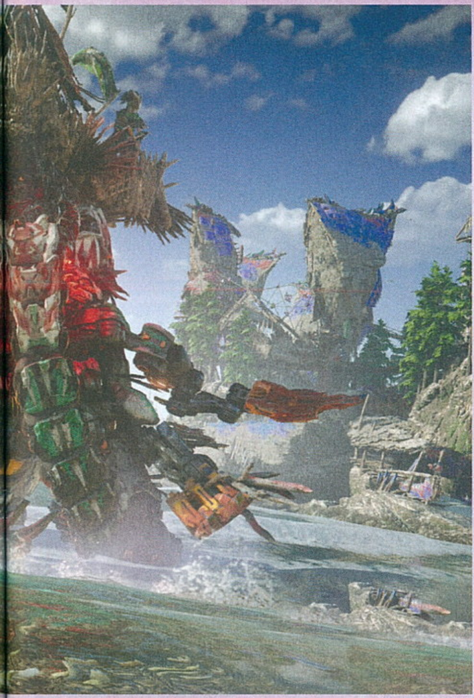
Aloy kalandjait néhány különleges és kimondottan hasznos kütyü is segíti a rendkívül izgalmas kampány során, és ezúttal még a leány külsejét is alaposan megváltoztathatjuk.

Vontató

Aloy már a játék korai szakaszában megszerzi a csáklyavetőt, amivel elérhetetlen magasságokat érhet el, romokat takaríthat el és dobozokat vontathat, így megoldva a Kemencék és romok fejtörőit.

Pajzsszárny

Hősnőnk a Tiltott Nyugatra érve szert tesz egy energiapajzsra. Ugyan védekezésre már alkalmatlan, de bármikor aktiválható ejtőernyőként még remekül szuperál. Nagy szolgálatot tesz a nagy magasságokból történő alászálások során.



Az MI szintén átesett egy nagygenerálon. Mind a gépi, mind az emberi ellenfelek meglepően sok intelligenciát mutatnak. Ha egy csapdát túlságosan látható helyre teszünk le, hajlamosak megkerülni. Ha a járőröző gépet vagy embert kiiktatjuk, az előbb-utóbb feltűnhet a közeli társának, és elkezd utána kutatni. Persze még mindig nem vesznek észre, ha a bokrok között lapulunk, kivéve, ha szinte nekünk jönnek, de érezhetően eszesebbek, mint az első részben. És mivel ezúttal a gépek és az emberek egyszerre is gondot okozhatnak, még élvezetesebb ellenük a harc. Különösen a közelharc. Aloy harcstílusa ugyanis már nemcsak annyiból áll, hogy kicsit vagy nagyot üt. Rengeteg kombót ismer – ezeket az aktív képességekkel oldhatjuk fel –, ennek hála sokkal élvezetesebb lett a belharc. Sőt, ha híres lándzsája feltöltődik, akkor energizálhatjuk ellenfelünket. Ez annyit tesz, hogy használat közben a lándzsa energiaszintje megemelkedik, és maximum elérésekor a bevitt ütés után az eltalált testrész körül megjelenik egy kék hologram. Ha ezt eltaláljuk egy lövedékkel, akkor energiarobbanás következik be, ami komoly sebzést okoz.

MELLÉKTEVÉKENYSÉGEK

Ezúttal nem minden mellékküldetés szól arról, hogy menjünk el B pontba, ott öljünk le néhány gépet, aztán menjünk vissza A-ba, és vegyük át a nem sokat érő jutalmat. Persze azért szép számmal van ilyen is, de a fent ecsetelt újításoknak hála ezek is élvezetesebbek. Emellett akad olyan, amikor Aloy-nak egyáltalán nem kell harcolnia, csak futárkodnia vagy vadásznia. A jutalmak pedig sok esetben igen hasznosak, a legjobb fegyverek és páncélok például mellékküldetések teljesítésével szerezhetők meg.

Emellett visszatértek a Vadász-próbák, de ezek nem változtak semmit, még mindig időre kell meghatározott módon gépeket pusztítanunk. Újdonság viszont a Harci verem és az Aréna. Előbbiben emberek, utóbbiban gépek ellen kell harcolnunk különböző kihívásokat teljesítve. Illetve kaptunk egy Roham nevű stratégiai társasjátékot is, ami szintén elég élvezetesre sikerült, és ki tudja, egyszer akár a The Witcherből ismert Gwent kihívója is lehet. Mindezek mellett részt vehetünk „lóversenyen", ahol a győzelemért bizony bele kell lőni vetélytársainkba – és sajnos ők sem restek lenyilazni minket. Emellett elfogadhatunk szerződéses megbízásokat páncélkovácsoktól, felszámolhatunk lázadó táborokat és bázisokat (ez ugyanaz, mint az első részben a banditák tábora), tombraiderkedhetünk a Régiek romjai között (nagyon jó szórakozás), és persze újra keresgélhetünk kilátó pontokat. Na meg vadászhatunk drónokra.

A VÉGÍTÉLET NAPJA

Bár helyem már nincs, tudnék még regélni. Azért ide, a végére biggyeszteném, hogy nem minden hibától mentes a játék. Több vizuális glitch is megtörte a csodaszép látványt, néhány összeomlás is befigyelt, illetve, főleg a játék elején, a párbeszédek során az arcmimika eléggé furán hatott, például a szereplők rossz irányba néztek vagy zárt szájjal beszéltek. Két küldetést bug miatt nem tudtam rendesen lezárni. De hozzá kell tennem, hogy én a szűz változattal játszottam, jóval a megjelenés előtt. És már ekkor kijött hozzá javítás, ami helyre tette nemcsak az említett küldetéseket, de a legrosszabb grafikai hibát is, aminek hála egy fél város nem töltődött be, amíg a közepén nem álltam. Szóval mire te, kedves olvasó, a kezed közé kapod a *Horizon Forbidden Westet*, valószínűleg a hibák töredékét sem fogod megtapasztalni. Az egyetlen, ami feltehetően nem javul, az a lovaglás. Ez még mindig próbára teszi az ember türelmét – pedig most már négy különböző robotot lehet meglovagolni.

És, ha így lesz, avagy a látványos hibákat mind sikerül javítani, akkor bizony egy nagyszerű játékot indíthatsz el. Nemcsak remek folytatása a *Zero Dawnnak*, de megtartotta minden erényét, javította annak félmegoldásait, és rengeteg remek ötlettel bővítette ki. Aloy még mindig szerethető, ráadásul most a társai is jelentősebb szerepet kaptak, akiket még jobban megismerhetünk és megkedvelhetünk. Az új kaland szintén van olyan érdekes és szórakoztató, mint az első volt. Bár az év elején elhamarkodott lenne azt mondani, hogy ez az év játéka, de annyit azért bátran kijelenthetek, hogy ez lesz 2022 egyik legjobb játéka. G

ÉRTÉKELÉS

A Horizon Forbidden West az év kiemelkedő játéka lehet, amely nemcsak képes volt tovább gondolni az első részben már lefektetett alapokat, de izgalmas újdonságokat is hozott. Ha szeretted a Zero Dawnt, akkor a Forbidden West kihagyhatatlan.

TALÁLÁS: **96%**
TARTALOM: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Hatalmas játéktér, remek történet, szerethető karakterek, szórakoztató harcok, áll-leejtő látvány és izgalmas kalandok földön, vízen és levegőben.

KONTRA

A lovaglás továbbra is kicsit körülményes, emellett bezavart néhány grafikai hiba és bug, ez utóbbiakat viszont remélhetőleg hamar kijavítják.

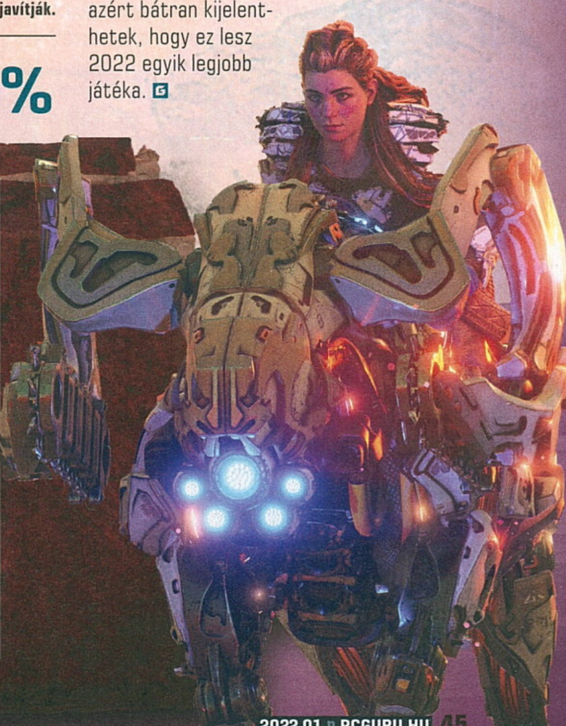
96%

Arcfestés

Aloy újra használhat arcfestést, ám a Zero Dawnnal ellentétben itt már mellékküldetések jutalmaként kapjuk meg a különböző mintákat, és a városokban, a tetoválóknak hála, bármikor újat tehetünk fel.

Ruhafestés

Tetszik egy ruha, de a színe nem az igazi? Gyűjtsed buzgón a sziklafalakon található növényeket, és a városokban a ruhákat áruló öltöknél bármikor átszínezheted Aloy ruhatárát, hogy jobban illeszkedjen személyiségedhez.



Nyugaton a helyzet megváltozott – Interjú Baas Misja, vezető művészeti igazgatóval

A Horizon Forbidden West tényleg minden tekintetben továbbfejlődött az elődjéhez képest. Összetettebb lett a harc, a felfedezés (némi Tomb Raider-mellékíz is beköszön), a lootolás, és immár víz alatti régiókat is találunk, amik feldobják a játékmenetet. Bár az alapok változatlanok maradtak, érezhetően tovább csiszolták a korábban látott mechanikát, és emiatt – legalábbis számomra – sokkal nagyobb élmény a Forbidden West, mint a Zero Dawn volt. A látvány pedig olyan mértékben brutális, hogy az már szinte hihetetlen: PS4 Pro-n is eszméletlen jól néz ki a folytatás, de PS5-ön olyan grafikai megvalósítást kap az ember az arcába, hogy az tényleg elképesztő!

Noha mindig gondosan ügyelünk arra, hogy a történetből egy fikarcnyit se spoilerezzünk el, mindenképp ki kell emelnem, hogy a Forbidden West remekül viszi tovább a Zero Dawn sztoriját, és olyan profi módon építi a lore-t, hogy azt tanítani kellene. Persze ettől függetlenül önmagában is élvezhető, még azok számára is, akiknek fogalmuk sincs róla, hogy ki az a Ted Faro, vagy mi az a HADES. Nemcsak egy teljes értékű folytatást kaptunk, hanem egy, a saját lábain is megállni képes akció-kalandjátékot, ami akkor is visszahúz maga elé, ha a 2017-es rész (és a Frozen Wilds) kimaradt. Mi a Guru online-felületén és néhány oldallal odébb Dzséjt kritikájában is odáig voltunk Aloy, a veszélyes nyugaton tett látogatásáért, és még a megjelenés előtt alkalmunk nyílt rá, hogy interjút készíthessünk a fejlesztőkkel.

[ÍRTA **BRITPOPPER**]

A Horizon Forbidden West az idei év egyik legnagyobb durranása, mi pedig lehetőséget kaptunk rá, hogy interjút készíthessünk az egyik fejlesztővel, aki érdekes és izgalmas részleteket árult el nekünk Aloy veszélyekkel teli, az ismeretlen nyugati világba vezető kalandjáról.

Baas Misja, vezető művészeti igazgató készséggel állt rendelkezésünkre, és elárult néhány szaftos részletet a Forbidden Westről.

Miért pont az apokaliptikus San Franciscóban játszódik a játék, és nem más helyszíneken?

A Horizon Zero Dawnban számos ikonikus helyszínre kalauzoltuk el a játékost, mint például Denver, Monument Valley és Yellowstone. Ezer évvel a jövőben ezeknek a híres helyszíneknek a meglátogatása a Horizon világának szerves része, ez teszi szórakoztatóbbá a folyamatos felfedezést. A Forbidden West esetében ezt meg akartuk duplázni, még izgalmasabbá akartuk tenni, ezért nyugatra merészkedtünk, a sivatagi környezettel borított Utah-ba, és onnan egészen a Csendes-óceán partjáig, San Franciscóig. Az Egyesült Államoknak ez a része elképesztően gazdag és változatos környezetet rejt magában, és a világ legikonikusabb helyszínei közé tartozik.

Kapunk valamilyen információt ennek a posztapokaliptikus világnak a többi részéről?

A játék küldetéseinek teljesítése során a világ számos más helyszínéről is tudomást szerezhetsz, amelyek közül néhányat még nem hoztunk nyilvánosságra. Mindig is az volt a célunk, hogy a játékosok elvesszenek ebben a gyönyörű világban, amely mind történelmében, mind kultúrájában nagyon gazdag, és természetesen veszélyektől sem mentes.

Lesznek olyan fontos döntések, amelyek befolyásolják a történetet?

Lesz néhány olyan küldetés, ahol a játékos kulcsfontosságú döntéseket hozhat, és amikor Aloy tetteinek szemmel látható következményei lesznek a körülötte lévő világra. És természetesen hatalmas szabadság és választási lehetőség van abban, hogy a játékos hogyan fedezi fel a Tiltott Nyugatot és annak rejtélyeit.

Mi volt a legnagyobb nehézség a víz alatti világ megalkotásakor?

Az egyik legnagyobb kihívás az volt, hogy hogyan működjön és nézzen ki pontosan a víz alatti világ, az ottani közlekedés, és milyenek legyenek a különböző helyzetek, tevékenységek.
A víz lekorlátozza a látótávolságot, a fények és színek változása pedig a mélységtől és típusától függően változik. Például 30 méterre a víz alatt, ahol egykoron egy utca volt, mindennek teljesen másképp kell kinéznie, mint mondjuk, egy bunkernek, amit elöntött a víz.

Találhatunk-e a víz alatti helyszíneken gyűjthető tárgyakat vagy fontos anyagokat?

Abszolút, a víz alatti helyszíneink ebben az értelemben nem különböznek a szárazföldi helyszíneinktől. Azt szeretnénk, ha felfedeznétek, és ezért meg is jutalmazunk titeket!

Milyen kompromisszumokat kellett kötni a prev-gen (PS4) verzió miatt?

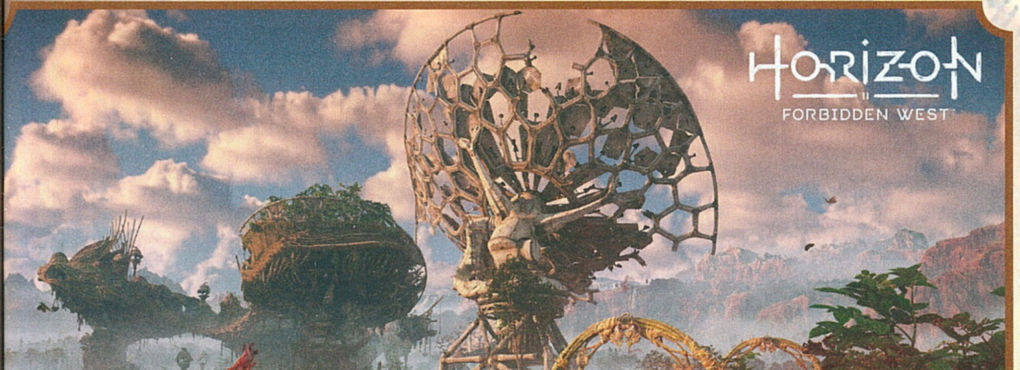
A Horizon Forbidden West remekül fog kinézni és futni PS4-en is. Ez a harmadik címünk PS4-en, és minden egyes résznél tovább optimalizáltuk és fejlesztettük a Decima játékmotorunkat. Ez a második Horizon-játékunk, így egyre jobbak lettünk abban, hogy a tartalmainkat a PS4-en is lenyűgözővé tegyük, és már tényleg a hardver határait feszegetjük. Ez meg is látszik, és hihetetlenül büszkék vagyunk arra, hogy milyen jól néz ki a játék PS4-en. PS5-ön a Forbidden West még jobban fest, közeli és távoli kameranézeteknél is sokkal több részletességet fedezhettek fel. Az extra teljesítmény azt is lehetővé tette számunkra, hogy egy filmszerű világítási rendszert használjunk Aloy-on, ezzel igazán kiemeljük a hajának, arcának és a különböző ruháinak a részleteit.

Baas Misja, köszönjük szépen az interjút!

A holland illetőségű Guerrilla Games hosszú utat tett meg addig a nemzetközileg is elismert játékfejlesztői státuszig, ahol alkotói most tartanak. A Killzone-játékokkal – amik mellé indításként és lényegében techdemóként, egy vietnámi háborús Shellshock: Nam '67 is befért – hírnevet szerző cég a 2013-as Killzone: Shadow Fall idejére teljesen kifogyott az értékelhető ötletekből, és az FPS műfaj nagy reménységének indult szériát a negyedik részre sikerült egy monoton, csak a látványvilágra koncentráló lövöldévé változtatnia. Mint egy falat kenyér, úgy kellett a csapatnak egy új IP, ami meghozza a régóta várt sikert. Ez lett 2017-ben a Horizon Zero Dawn, ami minden várakozásunkat felülmúlta, több év végi listán is első helyen végzett, és lelkes játékosok milliói zárták a szívükbe örökre a vakmerő Aloy-t, aki kitaszítottként is megtalálta a maga útját, és a múltja felfedezésével a körülötte lévő világot is jobban megérthette. A harcolós-felfedezős-lootolós játékmenetet némi szerepjátékos mellékíz színesítette, a platformerkedés már itt is jelen volt, de ami talán a legnagyobb hatást gyakorolta a játékosokra, az a settingben rejlett. A gépi szörnyekkel telepakolt posztapokaliptikus világ sokaknál azonnal betalált, és örök favoritté tette az amszterdami fejlesztőcsapat időtálló gyöngyszemét.

2022-ben pedig ott tartunk, hogy ahogyan Baas Misja is fogalmazott, a csapat megduplázta az élményt. A Forbidden West számtalan újdonságot vezet be a spéci eszközöktől a metroidvania stílusú képesség-blokkokon át egészen a fegyver-specifikus támadásokig, valamint változatos bátorság-skillekig. A játéktér sokkal nyitottabb lett, a látványt pedig már méltattam. A töltési idő már az előző részben is rendkívül kevés volt, de itt sikerült PS5-ön a nullára csökkenteni, PS4-en pedig jelentősen redukálni – egy szempillantás alatt gyorsutazhatunk akárhová. Bár külön nem említettem, de mindenképp szeretném még kiemelni a zenét. Öt zeneszerző is közreműködött a Forbidden West dallamainak megalkotásában, és a végeredmény csodálatos, már-már éteri lett.

Összességében a Horizon Forbidden West már most az idei év egyik méltán legjobbnak ítélt videójátéka, amely nagyszerűen fűzi tovább elődje történetét, de emellett képes bevonzani a teljesen új játékosokat is egy emlékezetes kalandba az egykori Egyesült Államok nyugati partján. Esélyes, hogy az előző részhez hasonlóan itt is fogunk majd kapni egy történetközpontú DLC-t, hiszen bőven van még mit elmesélni ebből az egyre sokszínűbb univerzumból, aztán hogy innen merre vezet tovább a Guerrilla Games útja, azt majd meglátjuk. Ide nekem a rozsdás bökőt, hogy Aloy egy szép napon harmadszor is vissza fog térni közénk, de addig is itt van nekünk a pazar Forbidden West, amiből nektek is vétek lenne kimaradnotok!



JÖVŐBETEKINTŐ 2022 HARDVERFRONTON

[ÍRTA **BODAK**]

MIVEL AZ ÉV ELEJE AZ ELEKTRONIKAI SZÓRAKOZTATÓIPAR SZÁMÁRA HARDVERMEGJELENÉSEKBEN RITKA, ÍGY EZ A LEGJOBB IDŐSZAK ARRA, HOGY ÖSSZEGEZZÜK, MIRE IS SZÁMÍTHATUNK A KÖZELJÖVŐBEN. BÁR GYORSAN HOZZÁ IS KELL TENNI, HOGY AZ ELMÚLT IDŐSZAK NEMCSAK MINKET VISELT MEG...

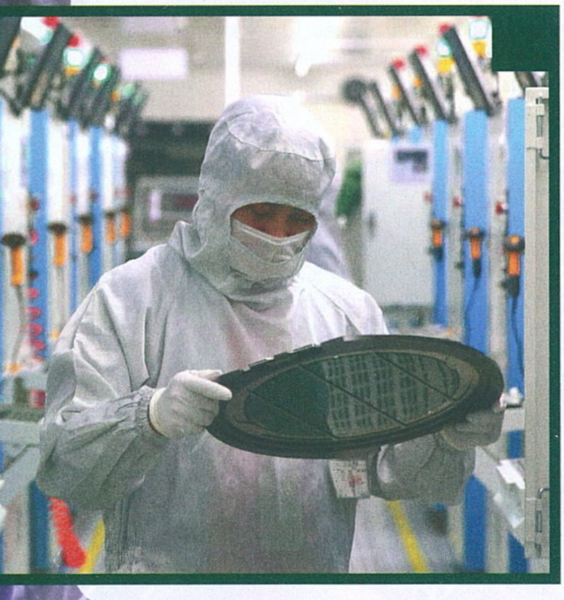
Az elmúlt pár éves időszak megmutatta, hogy mennyire könnyen felborulhat kényelmes kis életünk, és hogy az, ami biztosnak látszott, mennyire bizonytalanná válhat egy szempillantás alatt. Ugyanakkor az élet nem áll meg, az embereknek dolgozni, szórakozni kell. Ennek egyenes következményeként a karanténnal a távmunka és az ehhez elengedhetetlen eszközök, valamint az elektronikai szórakoztatóipar piaca is fellendült, és megállíthatatlanul zakatolt előre, még a globális ellátólánc akadozásának ellenére is. De a helyzet ettől még korántsem egyszerű vagy éppen kiszámítható, mert sosem volt az, de mi azért a következő pár oldalon megpróbáljuk kibogozni, hogy mit hozhat a közeli jövő.

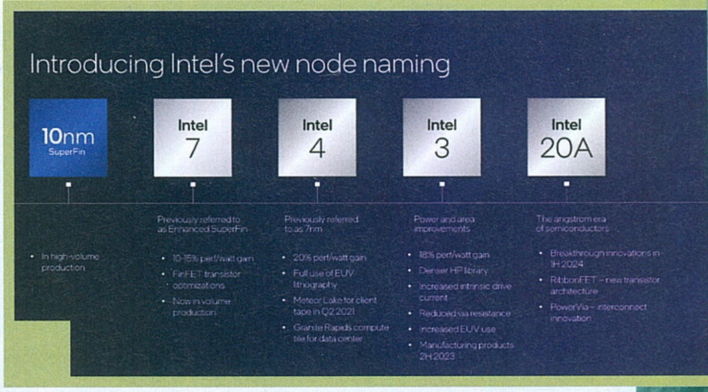
A FIÚK A BÁNYÁBAN DOLGOZNAK

Kezdjük is az elefánttal a porcelánboltban: a globális ellátólánc továbbra is fennálló problémái miatt a videokártyák piaca nem rendeződik egyhamar. Nem véletlen a nagyon szabadon értelmezhető időhatározó használata sem, mert ugyan a legoptimistább becslések szerint legkorábban év végére állhat nagyjából helyre, a magunk részéről mi már kevésbé vagyunk derűlátók. A járvány nyomában járó inflációs válság végét még csak nem is látjuk, így szerintünk elhamarkodott bármely olyan nyilatkozat, ami a GPU-k elérhetőségének javulásáról, urambocsá' árának normalizálódásáról szól. Pláne, ha figyelembe veszszük, hogy az olyan nyilvánvaló okok mellett, mint a járvány, vannak más nehezítő tényezők is: egyrészről a kriptovaluta-bányászat, másrészről pedig egy alapvető nyersanyag hiánya. Utóbbiról tavaly év végén részletesebben írtunk weboldalunkon, itt és most legyen elég annyi, hogy egy, a chipgyártás számára nélkülözhetetlen szigetelőanyag iparát a vírushelyzet mellett a megugró kereslet is váratlanul érte. És akkor még figyelembe sem vettük, hogy mire bármi is a magyar kiskereskedelembe ér, addig a szállítmány tartalma csökken, az ára pedig felmegy.

A helyzetet a legjobban az jellemzi, hogy az AMD és az Nvidia a megfizethetetlen csúcsmodellek mellett egy olyan, kicsi és kortársaihoz képest visszafogott teljesítményű videokártyával kénytelen feszíteni, ami „teljességgel alkalmatlan" (értsd: nem elég költséghatékony) kriptobányászatra, így talán (de csak talán) elérhető lesz a hazai boltok polcain, méghozzá az ajánlott fogyasztói ár relatív közelében. Mármint valamikor, mert ahol egyáltalán kapható az GeForce RTX 3050 vagy a Radeon RX 6500 XT, ott még ezek is jóval az ajánlott fogyasztói ár felett futnak. És nem pár százalékról beszélünk, hanem busás haszonról, mely több tízezres nagyságrendben rakódik mindannyiunk kedvenc általános forgalmi adójára. Mindeközben az Intel bőszen készülődik arra, hogy harmadik szereplőként még az idén beköszönjön a videokártyák piacára (megint). Csakhogy a megjelenésnek már meg kellett volna történnie, nagyjából tavalyelőtt, de 2020 elmúlt nagy bejelentés nélkül, helyette csak a csúszásról kaptunk hírt. Akkor 2021 utolsó negyedévét vártuk, ezzel szemben a „valóság" 2022 első negyedéve lett, már ami a mobil-GPU-kat illeti, mert a diszkrét videokártyára, az Intel Xe-szériára még mindig várunk kell, az Intel szépen csendben már csak 2022-t ígér, negyedév megjelölése nélkül.

Ha gonoszul szeretnénk fogalmazni, az idei megjelenés abból a szempontból még jó is lenne, hogy ha esetleg óriási bukta lesz a próbálkozás (megint), akkor legalább van mire fogni. Na, persze, az Intelnek nem a felsülés a célja, hanem egy megengedhető áron piacra kerülő alternatíva a fapadostól a csúcskategóriáig. Az idei hívószóvá mindhárom szereplőnél a már megszokott mindenható képkocka és teraflop másodpercenként produkált számai mellett várhatóan a gépi tanulással segített képjavítás- és egyéb funkciók válnak. Minden bizonnyal egyre többet fogunk hallani a DLSS (Deep Learning Super Sampling,





Nvidia), FSR (FidelityFX Super Resolution, AMD) és XeSS (Xe Super Sampling, Intel) csodálatos, vagy egyes esetekben nem is annyira csodálatos képességeiről. Hogy az Intel megoldása hogyan teljesít, az a jövő zenéje, de egy biztos: nehéz lesz rést találni a hardverhez (egész pontosan RTX-kártyához) kötött, játékok közt legszélesebb körben támogatott DLSS és a kevésbé meggyőző teljesítményű, ám nyílt forráskódú FSR között. Papíron egyébként remek megoldással állt elő az Intel: két verziót készít az XeSS-ből. Egyet a videokártyáira, melynek a dedikált magok kellenek, és egyet általános, szabadon felhasználható, hardverfüggetlen kódra.

Ugyan a körülmények egyrészről nem a legkedvezőbbek, mert a gaming piac normál esetben már két szereplővel is elég telítettnek számít, de másrészről itt a kulcsszó: a jelenlegi nem egy normál eset. Ha valamilyen csoda folytán az aktuálisan általános chiphiány közepette képes az Intel egy megfizethető és jól teljesítő alternatívát letenni az asztalra, akkor már az első lépéssel jelentős szeletet hasíthat magának a tortából. Ez persze egy egész halom „ha" és „talán", szóval maradjunk annyiban, hogy amíg megjelenési dátumunk sincsen, addig mindkét szélsőséges eset, avagy a teljes kudarc és az átütő siker is egyformán esélyes.

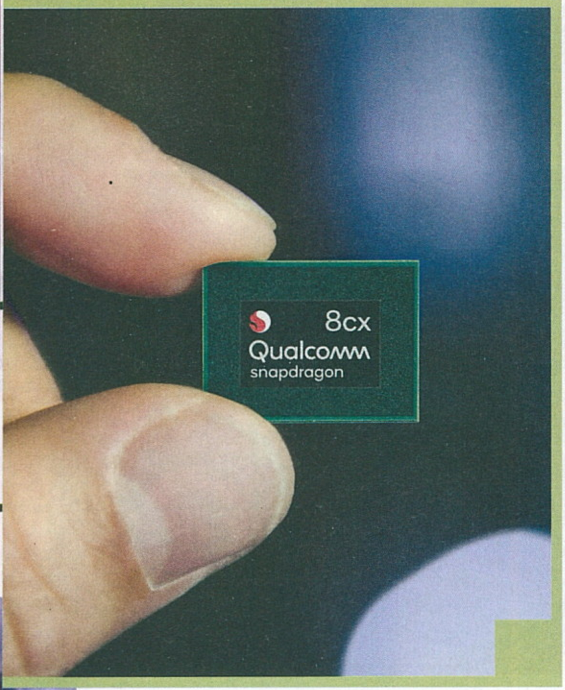
ÉGER (ÉS A TÖBBIEK) A JAPÁNKERTBEN

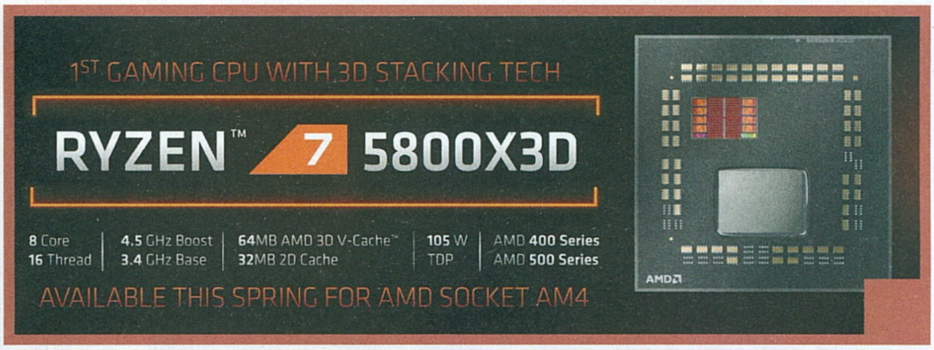
Ahhoz, hogy a jövőbe tekintsünk, egy kicsit a múltba kell révednünk: közismert, hogy az Intel évek óta csúszásban van a saját terveihez képest, a 2021-re tervezett 7 nm csíkszélességen gyártott processzorai már 2023-ra lettek tolva. Úgyhogy egy zseniális marketinges húzással úgy döntöttek, hogy leszoknak az iparban megszokott nanométereket előtérbe helyező elnevezésről, és innentől fogva egyszerűen csak számozással jelzik az előrelépéseket. Magyarán az „Intel 7" az eddig megszokott modellben „10 nm+" lenne, míg az „Intel 4" lesz a 7 nm, és így tovább, lásd a mellékelt képet az Intel Accelerated eseményről.

AZ AMD ÉS AZ NVIDIA MELLETT UGYAN ERŐSEN PRÓBÁLKOZIK AZ INTEL, DE AZT MÉG NEM TUDNI, HOGY HARMADIKKÉNT MIT FOG ELÉRNI.

Persze, hozzá kell tenni, hogy abból a szempontból bizonyos fokig jogosnak is mondható a húzás, hogy az Intel legutóbbi elnevezése szerint 10 nm-en készült Alder Lake lapkakészlete mind teljesítményben, mind tranzisztor-sűrűségben felveszi a versenyt a konkurenciával, hiába az alacsonyabb szintűnek tekintett technológia. Legalábbis egyelőre, mert hosszú távon az alacsonyabb csíkszélesség azonos térfogat mellett logikusan több tranzisztort jelent – mármint, ha mindenki egységes szempontokat venne figyelembe -, mert a gyártástechnológiában és hozzá tartozó elnevezésekben nincs iparági szabvány, ezért lehet ekvivalens az Alder Lake és a 7 nm Ryzen. Ettől függetlenül, az Intel egyértelműen elvesztette vezető szerepét és hátrányban van, és nincs messze az az idő, amikor az architektúrával és csomagolással való trükközéssel már nem lehet majd felzárkózni a többiekhez. Merthogy mostanra a processzorok terén sem két alternatíva közül kell választanunk – már ami a laptopokat illeti.

Talán épp az imént említett dolgok okán, vagy más üzleti megfontolások mentén, de az Apple hócipője tele lett az Intel „szerencsétlenkedésével", és úgy döntött, hogy saját processzor gyártásába kezd. 2020 végén bemutatkozott az ARM-dizájnra épülő, M1 chippel ellátott MacBook Air, ami eddig





a cég legjobb húzásának bizonyult az évtizedben. A fellépő esetleges kompatibilitási problémákat a Rosetta a szó szoros értelmében vett emuláció nélkül oldja meg, egészen nagyszerű teljesítménynyel párosuló, hasonlóan kiemelkedő akkumulátor élettartam mellett. A mindenhonnan ragyogó értékeléseket bezsákoló notebook sikere után borítékolható volt, hogy itt nem is állnak meg. Már hallani pletykákat az idei, frissített M2 architektúrára épülő MacBookról, és egy sor egyéb termékről, melyek bejelentéseit a kora tavasszal esedékes, már-már hagyományosnak tekinthető nagy Apple-sajtóeseményre várjuk.

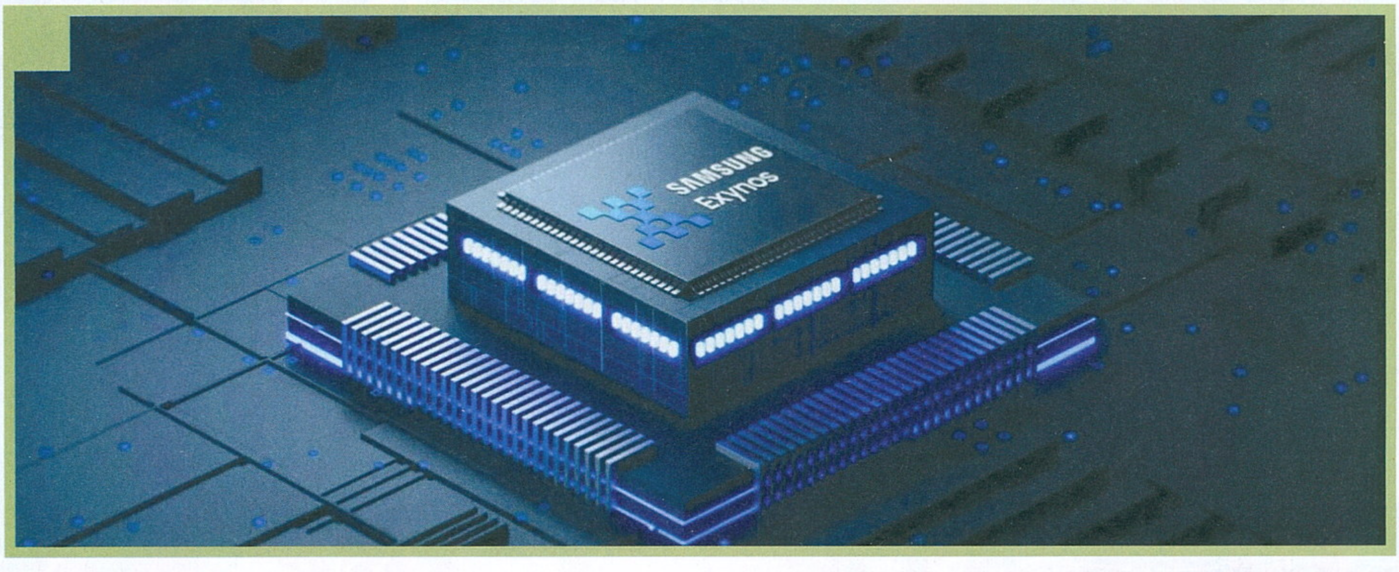
Bár évek óta szereplője a piacnak, egyelőre mégis csupán lábjegyzetként tudjuk említeni, de a Qualcomm is szeretne magának egy saját szeletet a laptopok piacából, mégha nem is egyhamar. Hiába a Snapdragon 8cx Gen3, a CES anélkül telt el, hogy akár egyetlen eszközt is bejelentettek volna rá. Persze ami késik, nem múlik, bár a jelek szerint maga a Qualcomm is inkább a jövőre készül. Szintén itt kell említsük a Microsoftot és a Samsungot is, előbbi ugyancsak saját berkekben megoldott, ARM-alapú processzorral felvértezett eszközökkel rukkolhat elő a közeljövőben, a szóban forgó Qualcomm gyártási kapacitását kihasználva. Így állhat majd elő egy olyan nyakatekert helyzet, hogy az ARM fejlesztését a Microsoft gyártatja le a Qualcomm gyártósorain, és rányomhatja a picipuha logóját. Mindeközben éppen a cikk írásának pillanatában szivárognak az első infómorzsák a Samsung Exynos 2200 képességeiről, melyeket korai mivoltuk miatt nem áll módunkban kommentálni, de maradjunk annyiban, hogy egyelőre nem tűnik forradalminak.

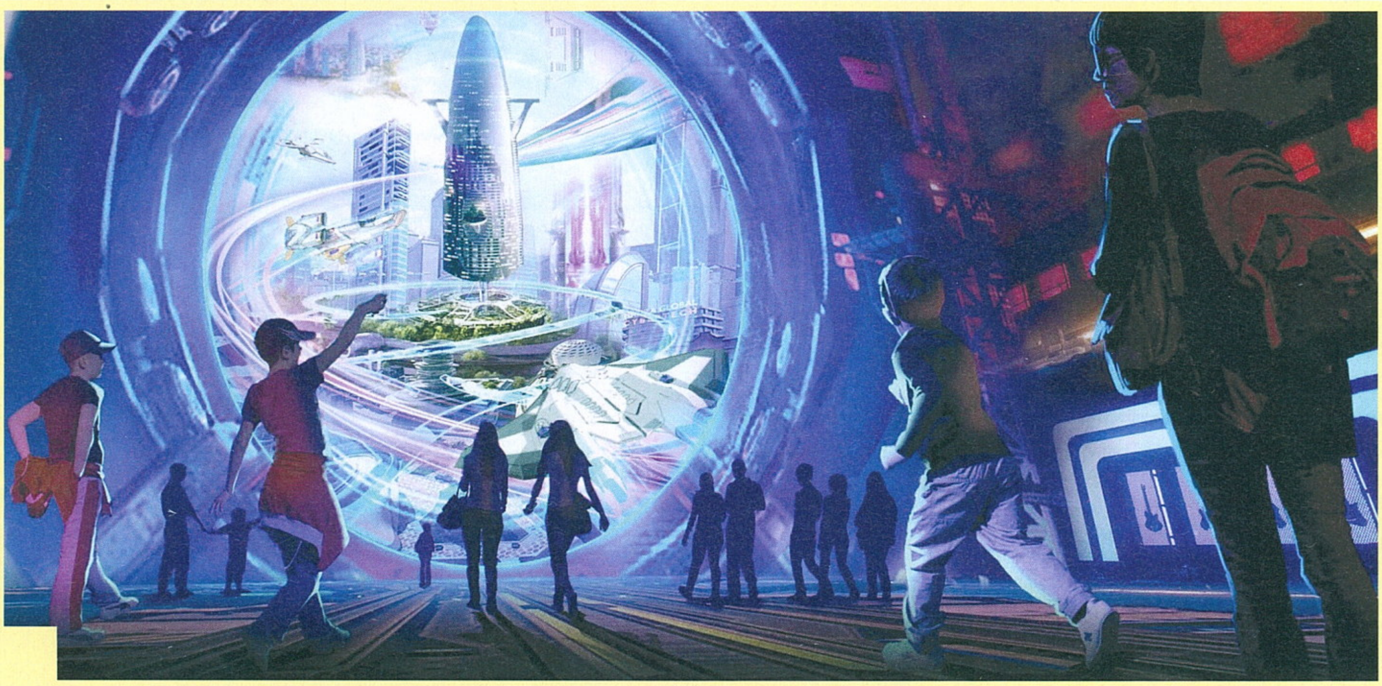
A SONY ÉS A MICROSOFT STRATÉGIÁJA MÁR TELJESEN ELTÉRŐ A RÉGÓTA ZAJLÓ "KONZOLHÁBORÚBAN", DE MINDKÉT MEGOLDÁS CÉLRAVEZETŐ LEHET.

Mindeközben az asztali PC-kre visszakanyarodva, az AMD kiszámíthatóan menetel előre, de még mielőtt a Zen 4 berobbanna az év második felében a piacra, egy nagyobb cache-sel ellátott Ryzen 7 5800X3D is a kezeink közé kerül. A nagyobb cache memóriától kifejezetten játékokban várnak jobb teljesítményt, számszerűsítve átlagosan mintegy 15%-ot, ezzel a Ryzen 9 5900X/i9-12900K képességeinek magasságát megütve. Persze ennek ára is lesz, mert bár a megoldás papíron egyszerűen hangzik – elvégre csak ráhegesztünk egy kis memóriát a CPU-ra –, korántsem az. Hogy pontosan mekkora felárral jár a gyártástechnológiát jelentősen megbonyolító eljárás, egyelőre még kérdéses, ahogyan az is, hogy a nagyobb cache a gyakorlatban, a relatíve legújabb címeken kívül, mely játékokra lesz érezhető hatással. Akárhogyan is, a legjobban a már említett AM5 (LGA1718) foglalatos Zen 4 processzorokat várjuk, melyek elhagyván a PGA tokozást és a tűket, teljesen új alaplapokra költöznek, de az AM4 hűtőegységeket képesek lesznek fogadni. Velük együtt pedig megérkezik a DDR5 memóriaszabvány támogatása is az AMD rendszerekre.

FELFORRÓSODÓ KONZOLHÁBORÚ

A konzolok ellátólánca a jelek szerint lassan kezd helyreállni, már nem kell hónapokat várni egy-egy szállítmányra. Ezzel együtt érezhetően egyre élesedik a harc a Microsoft és a Sony között. Aki kicsit is érdeklődik a játékok iránt, és nem egy kő alatt töltötte az elmúlt évet, biztosan hallott már a Microsoft túlzás nélkül gigantikus felvásárlásairól. Számos kisebb fejlesztő mellett két kiadót is





fejlesztőstül-mindenestül kebelezett be a redmondi óriás: a Bethesda és az Activision-Blizzard is az esernyőjük alatt landolt, a nagy kérdés pedig az, hogy ilyen hatalmas beruházások után folytatja-e tevékenységét. Persze, közben állítja, hogy nem akar monopóliumot építeni, de ettől még a gyakorlati szempontokat nézve éppen ez történik, még ha nem is a lexikális értelemben, amiben amúgy semmi meglepő nincs: a szabadkereskedelmi piac végstádiuma a monopol helyzet. De azért nem kell a szabad versenyt temetni, mert közben a Sony is villantott, a Destiny és a Halo atyját, a Bungie-t kebelezte be, hogy megmutassa, azért még belé is szorult némi erő.

Szoftveres oldalon továbbra is mindkét fél igyekszik erősíteni, de amíg a Microsoft elsősorban szolgáltatásának – a Game Pass-re gondolunk – minél szélesebb körben való elterjesztésén fáradozik, addig a Sony az exkluzívjainak multiplatformmá tétele mellett számos, bejáratott címéből szeretne egy-egy élő szolgáltatásos modellre építő címet hozni. Arról lehetne vitatkozni, hogy a kiadóknak minden bizonnyal kényelmes és fix hasznot hozó megoldás mennyire felhasználóbarát, mennyire jó a játékosok számára. Ettől függetlenül ezek a trendek biztosan folytatódni fognak, és nem leszünk meglepve, ha a Sony újabb exkluzívokat hozna el személyi számítógépekre, vagy a Microsoft kiszélesítené a Game Pass és Gold szolgáltatást, mondjuk, egy többszintű előfizetéssé, például szélesebb könyvtárral, vagy esetleg exkluzív hozzáféréssel a legújabb címekhez.

Hardverfronton már kicsit egyoldalúbb a helyzet. A Microsoft a Kinect kivonása óta is csak rébuszokban és hangzatos prezentációkon beszél a Hololensről, és egy szót sem ejtett arról, hogy ha valaha kereskedelmi forgalomba kerül, akkor az Xbox-család számára is elérhető eszköz lesz-e. Ezzel szemben a japánok nem tettek le a virtuális valóságról, és bár dátumot nem adtak mellé, komoly okunk van feltételezni, hogy az idei ünnepi szezon náluk a PSVR 2-ről fog szólni. Természetesen itt is csak hangzatos technikai specifikációink vannak, és csupán egyetlen bejelentett játék, a Horizon Call of the Wild létezéséről tudunk. Ezen felül kérdések sokasága marad, hivatalos válaszok nélkül. Hogy csak a két legfontosabbat említsük, visszafelé kompatibilis lesz-e és más platformon is gond nélkül működik-e majd, valamint mennyibe fog ez nekünk kerülni?

MOST KEZDŐDIK A TÁNC

Lassan kifogyunk a helyből, pedig még annyi mindenről lehetne szót ejteni, amik önmagukban megérnének egy komplett cikket. Még akkor is, ha csak szegről-végről, vagy egyáltalán nem kapcsolódnak a hardverpiachoz, mert olyan meghatározó elemei lehetnek a szórakoztató-elektronikai-, és játékiparnak egyaránt. Rögtön itt vannak a mostanában egyre népszerűbb NFT-k (non-fungible token) és a felfutásuk, amire a játékipar nagy szereplői – ne legyünk naivak – a busás haszon reményében egyből ráharaptak. Gyakorlatilag már most borítékolható, hogy ezek lesznek az évtized lootboxai, és ha nem is mindenhová férkőznek be, egyre többet fogunk hallani róluk.

Aztán itt a Metaverse, mely a Ready Player One OASIS-a után talán már többeknek ismerős lehet, de ha a filmvászonról a valóságra ültetjük át az ötletet, ennél disztópikusabb posztkapitalista lázálmot személy szerint el sem tudnék képzelni, mint amit a legnagyobb közösségi platform vezére vizionál. És nincsen egyedül, mert az elmúlt időszak sokakat megihletett, a Metaverse szándékosan homályosan körülírt elképzelése a közbeszéd tárgya lett. Persze csak rajtunk, fogyasztókon áll, hogy mit emelünk piedesztálra, hogy merre vezetjük a jövőt az elérhető kínálatból – és amennyire igaz ez a hardverre, annyira igaz a hétköznapjaink egyéb vonatkozásaira is. G

AZ INDIE VIDEÓJÁTÉKOK TÉRHÓDÍTÁSA

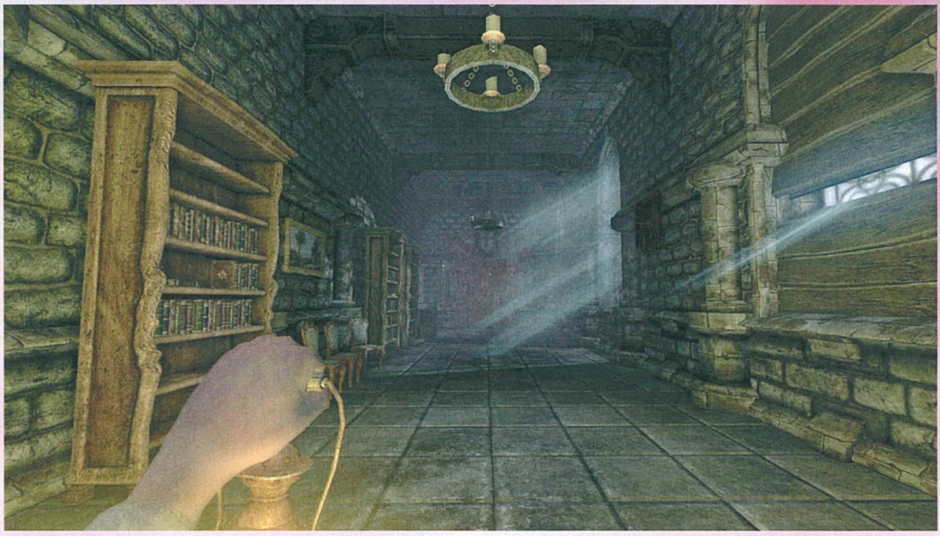
[ÍRTA **BRITPOPPER**]

Noha a legnagyobb játékfejlesztő stúdiók olykor csillagászati összegeket költenek egy-egy új alkotásuk elkészítésére vagy marketingjére, az indie szcéna nagyon szépen kinőtte magát, és többszörös köröket ver az AAA kategóriás óriásokra.

Ma már nem mehetünk el szó nélkül az indie játékok mellett. Az évek múlásával szépen kiharcolták maguknak az őket megillető helyet a játékiparban, és újabban egyáltalán nem ritka, hogy mikor számot vetünk, hogy az adott évben mely címek voltak számunkra a legemlékezetesebbek, rendre előkerül egy-egy független fejlesztésű gyöngyszem is – tavaly ilyen volt például a Kena: Bridge of Spirits vagy az Unpacking. Manapság a legújabb sikercímek már egészen elképesztően valósághű grafikával érkeznek (ray tracing, Nvidia DLSS stb.), több milliárd pixel és poligon borít bennük egyetlen karaktert, és olykor ezek gyártási költsége felér egy hollywoodi blockbusterrel. Az újgenerációs konzolok elképesztő teljesítménnyel és jó pár évre előremutató grafikai megvalósítással csábítják a játékosokat az üzletekbe, míg néhány jól bejáratott, AAA kategóriás franchise az egyszemélyes, single player kampányra már alig-alig fektet hangsúlyt, és sokkal inkább a többjátékos módra, a pörgős multira megy rá. Sajnos az évek alatt mind a kiadók, mind a fejlesztők elkényelmesedtek. Minimális változtatásokkal szórják ki magukból a jól bejáratott címeket (lásd: FIFA, Call of Duty, Battlefield stb.), vagy áldozzák fel a régi, jól bevált koncepciójukat a modernizálás oltárán. Ez néha jól sül el (Assassin's Creed Origins), néha borzalmasan rosszul (Resident Evil 6). És hogy manapság hová lett az innováció, az igazán kreatív és egyedi ötletek tárháza, illetve a valóban megkapó történetek sokasága a videójátékok világában? Nos, a válasz az indie szcénában keresendő.

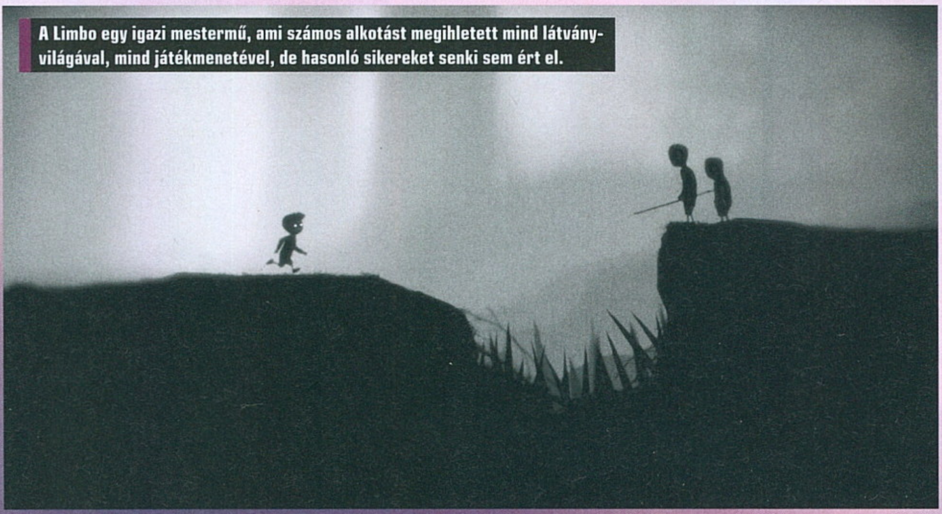
A KEZDETEK

A műfaj szélesebb körben történő elterjedése nagyjából a 2000-es évek végére tehető. Ekkor jött ki a World of Goo vagy a Braid, de közel járt már a Minecraft megjelenése is, amely évekre előre meghatározta az egész videójátékos iparágat, és a gyerekeknél konkrétan leváltotta a Legót. A független fejlesztésű gyöngyszemek legtöbbször nagyon minimális pénzből készülnek, ez pedig a technikai színvonalnál köszön vissza. Nem ritkák a kezdetleges, a retró, a nyolcbites időket visszaidéző grafikával ellátott címek, de én speciel mindig is azt vallottam, hogy a grafika egyáltalán nem számít. Ha gyönyörűen megírt és felvezetett történet lapul meg a háttérben, akkor én hajlandó vagyok még a legminimalistább vizualitást is elnézni. Remek példa erre a point & click műfajba új életet lehető The Last Door (egy maroknyi spanyol csapat munkája), amely hangulatával és lovecrafti atmoszférájával bőven feledtetni tudta a meglehetősen puritán grafikai megvalósítást. A játék egész egyszerűen annyira magával ragadó lett, hogy engem például teljesen beszippantott és nem győztem habzsolni az újabbnál újabb rejtélyek kibogozását, és a múltban történt események megfejtését. Pontosan azt az érzést adta át, mint amikor az ember képtelen egy jó könyvet letenni, és csak azért is elolvas még egy oldalt – aztán még egyet, és még egyet.



BÁR AZ INDIE MŰFAJBAN IS SOKFÉLE JÁTÉK LÉTEZIK, EGYÉRTELMŰEN VAN IGÉNY A PIXELES RETRÓRA, PLÁNE, HA AZ IGÉNYESEN VAN TÁLALVA.

Ebből is látszik, hogy az indie videójátékokat többnyire szívvel-lélekkel készítik. A 2011-es To The Moon például a klasszikus SNES-es szerepjátékos érát idéző megvalósítással jött ki, de olyan lebilincselő és drámai sztorit kapott, hogy képtelenség volt egyhamar abbahagyni. Keserű, könnyfakasztó alkotás, akárcsak a 2010-es évek elejét letaroló, fekete-fehér Limbo. Platformjáték lévén a végigjátszás folyamán a játékos dolga mindössze annyi, hogy végig terelgesse a kisfiút a sötét és nyomasztó helyszíneken, miközben megóvja a haláltól, amely minden egyes sarkon ott les rá. Az egyedi megvalósításon (a játék végig fekete-fehér) és a nyomasztó hangulaton kívül mindenképp ki kell emelnem még a Limbo befejezését is, mert nagyon eltalálták, és „darkos" megközelítése évekre előre meghatározó lett a műfajban. Nem kell mindig a happy end, azt néha nyugodtan fel lehet áldozni a mondanivaló oltárán. Rengetegen odáig voltak a Playdead instant klasszikusáért (amire később



A Limbo egy igazi mestermű, ami számos alkotást megihletett mind látványvilágával, mind játékmenetével, de hasonló sikereket senki sem ért el.

a szintén általuk készített, hasonló stílusú Inside csak rátett pár lapáttal), és az óriási rajongás utat mutatott a kezdő fejlesztő(k) előtt egy új lehetőségnek is: a közösségi finanszírozásnak.

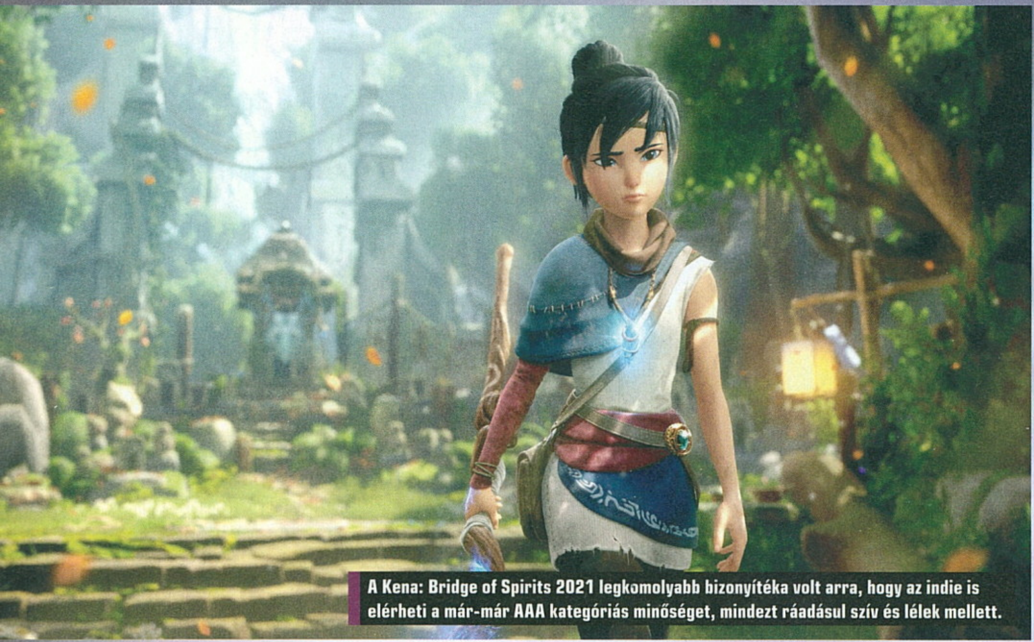
A közösségi finanszírozás már eddig is ígéretes projektek ezreinek segített pénzügyi támogatáshoz jutni. Akár egy komplett animációs sorozat létrehozásához akar valaki pénzt gyűjteni (lásd: a Critical Role rekordot döntő 11,3 millió dollárja), akár csak 100 dollárt kér egy művészeti projekthez, az emberek támogatni fogják, ha úgy gondolják, hogy a pénzük jó helyre kerül. Lényegében ma már az is nekiállhat videójátékot fejleszteni, akinek csupán minimális háttértudása van hozzá. A Unity erre nagyszerű lehetőséget biztosít, hiszen könnyen tanulható, és egészen parádés dolgokat lehet benne létrehozni. Ha az embernek van egy jó ötlete, akkor miért hagyná, hogy elvesszen a lelkesedésével együtt? A közösségi finanszírozás remek hátteret biztosíthat a pénzügyi alapokhoz, a többi pedig már csak azon múlik, hogy mit hoz ki magából az adott fejlesztő. Ebben a Steam is hamar felismerte az üzleti lehetőséget, ezért a kiadó és üzemeltető óriás elindította a Greenlight projektet, amiről az extra dobozban külön is olvashattok. Az ötlet jó volt, és például a Papers, Please! vagy a Stardew Valley is innen nőtte ki magát, viszont az évek során a színvonal egyre csak zuhant, és olyan szörnyűségek is zöld utat kaptak, amiknek létezniük sem lenne szabad. Ha leástok a Steam legmélyére, akkor bizony igazán vacak, egy forintot nem érő borzalmakba is belefuthattok, viszont tisztán látszik, hogy a pénz nagy úr, hiszen ezek többsége nemhogy fennmaradhat, de sokszor át is portolják konzolokra. Nem hiszitek? Próbáljátok ki mondjuk, a The Unknown City nevezetű förmedvényt.

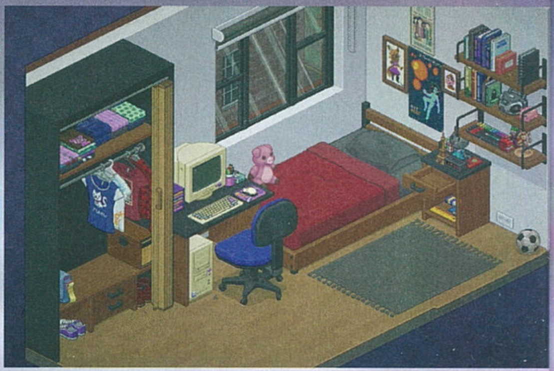
PIXELEKBE OLTOTT RETTEGÉS

Ezzel szemben, ha a műfaj legnagyobbjait kellene megneveznem, akkor nem mehetek el szó nélkül a 2012-es Slender: The Eight Pages mellett.
A Slenderman jól felépített – és persze kitalált – háttértörténetet kapott, a The Eight Pages pedig letette a játékost egy hatalmas erdő közepére, az éjszaka kellős közepén, majd a kezébe nyomott egy kvázi hasznavehetetlen zseblámpát, és kiadta a feladatot: tessék begyűjteni nyolc lapot! Továbbra is fenntartom, hogy a The Eight Pages az egyik legfélelmetesebb, teljesen ingyenesen letölthető indie alkotás, melyet valaha is készítettek – és mindezt egyetlen ember hozta össze! Az indie szcénában egyébként is előszeretettel nyúlnak a horror műfajához. Az említett The Last Door mellett ott van például a hasonlóképp point & click gyökerekkel rendelkező The Lone Survivor is, amely hangulatában a 28 nappal későbbet és a hasonló posztapokaliptikus horrorfilmeket idézte meg, illetve az

CROWDFUNDING – Adj, hogy kaphass!

A Kickstarter-platform egy remek módja annak, hogy személyes álmoktól fűtött projekteket indítsunk útnak. Amikor egy fejlesztőcsapatnak nincs elég pénze vagy embere egy ilyen tervezet befejezéséhez, akkor azok jóindulatára és adományaira támaszkodhatnak, akik hajlandóak befektetni a termékbe. Ez duplán megéri, hiszen lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy úgy érezzék, szerves részesei a fejlesztési folyamatnak, illetve gyakran különféle előnyöket és egyéb különleges finomságokat kapnak a kész projektben. A Kickstarteren rengeteg minden megtalálható, ám az egyik legfontosabb része a játékiparban betöltött központi szerepe, hiszen például a közösségi finanszírozásnak köszönheti elkészültét a hatalmas sikereket elérő Superhot, a 1,5 millió dollárt összegyűjtő Kingdom Come: Deliverance, a 2 millióval megtámogatott Elite Dangerous, vagy épp a Shovel Knight, amely több mint 300 000 dollárnyi összegyűjtött összeggel megmutatta a játékvilágnak, hogy a játékosok még mindig igénylik az akcióplatformereket. A crowdfunding ma már egy elterjedt és sokak által használt formája a játékfejlesztésnek – még a Witcher-trilógiáról és a Cyberpunk 2077-ről elhíresült lengyel CD Projekt RED is alkalmazza. A leghíresebb játék, melyet a közösség támogatásával hoztak tető alá, a metroidvania műfaj egyik csúcsa, a Hollow Knight. Érdekesség, hogy a fejlesztők a kampány során mindössze 40 000 dollárt kalapoztak össze, mégis egy igazi instant klasszikus született belőle, amely ma már milliók nagy kedvence.


A Kena: Bridge of Spirits 2021 legkomolyabb bizonyítéka volt arra, hogy az indie is elérheti a már-már AAA kategóriás minőséget, mindezt ráadásul szív és lélek mellett.



Amnesia: The Dark Descent, ami legalább annyira kellett a túlélőhorror műfajnak, mint a sivatagban szomjazó embernek egy pohár hideg víz. Az előtte a Penumbra-sorozatot is jegyző fejlesztők megmutatták, hogy bizony lehet még igazán félelmetes, hátborzongató és nagyon nyomasztó atmoszférával megáldott horrorjátékot készíteni, különösen nagy büdzsé és háttértámogatás nélkül is. Emlékszem, bebeszéltem magamnak, hogy ha már úgyis nagy horror-fan vagyok, nem érhet meglepetés, aztán másfél óra játék után már ott tartottam, hogy a WC-re sem mertem kimenni. Hatalmasat ment még a Five Nights At Freddy's, aminek már számtalan spin-offja született; a rettegést új szintre emelő és a sétaszimulátoroknak újfajta alternatívát mutató Layers of Fear; vagy épp a túlélő stílust az iszonyatos horrorral keverő Darkwood.
A Little Nightmares a gyermekkori rémálmainkból gyurmázott valódi félelmeket, míg a Pacify egy 100 éves kísértetházba kalauzol el (akár egyedül, akár barátainkkal, kooperatív módban), ahol egy j-horrorból szabadult fekete hajú kislány szelleme kószál a kihalt folyosókon.

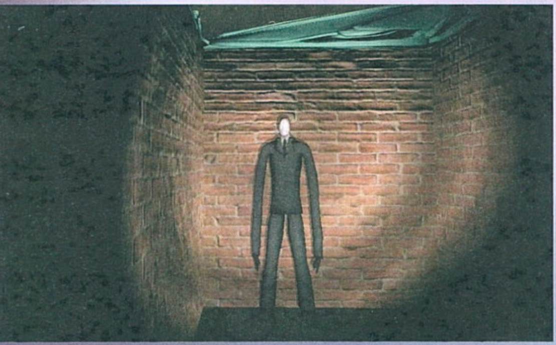
FÓKUSZBAN A TÖRTÉNET

Az Amnesia (és később az Outlast, illetve ezeknek a sorozatoknak minden mellékága) híressé vált arról, hogy nem adott fegyvert a játékos kezébe (később a sétaszimulátorok konkrétan semmit sem), csupán az esélyt, hogy átéljünk egy-egy nagyszerűen megírt, a narratívára fókuszáló történetet. Nem lehetett nálunk fegyver, igaz, értelme sem sok lett volna, hiszen ebben a műfajban ritka, hogy ellenfelekkel találjuk szemben magunkat. A műfaj alapja, az idén 10 éves Dear Esther minden idők talán legtöbb módon értelmezhető alkotása, amelyben jobb, ha személyes kalandként éli meg mindenki az elhagyatott szigeten történő misztikus utazást.
A Dear Esther ugyan a kvázi folyamatos narráció végett betekintést enged a központi történetbe, és a játék folyamán tisztázódik előttünk az a bizonyos múltban történt esemény, melynek szimbolikus értelmezése maga a sziget, amin járunk, de az összkép így is zavaros és majdnem mindenkinek másképp jött le. Jókora lendületet adott még a sétálószimulátoroknak a 2013-as Gone Home, amelyben egy, '90-es évekbeli történetbe csöppenhetünk, ahol Európából hazatérve kell kitalálnunk, hogy hová tűnt a családunk. A játék végig megmarad a realitás talaján, azaz nem támadtak ránk holmi démonok, vagy zombik a szekrényből, csupán levelekből és különféle emlékfoszlányokból kell kiraknunk a képet szüleinkről, illetve testvérünkről. Bár a horrortól nagyon messze áll, le merném fogadni, hogy a vége felé, mikor feljuthatunk a padlásra, többeknek megugrott és megugrik még ma is a pulzusa.

A sétaszimulátorok aztán továbbfejlődtek. Jött a The Vanishing of Ethan Carter, az Everybody Gone To The Rapture, a műfajt szélesebb közönséggel is megismertető Firewatch, vagy épp 2017 egyik legnagyszerűbb játéka, a What Remains of Edith Finch, melyben furcsa családunk egykori otthonába térhetünk vissza, és minden egyes szoba az egyik családtaghoz kötődő külön pályaszakaszt tartalmaz. Én mindig is elsősorban a játékélményre, a megkapó történetre, és az átadott élményekre koncentrálok, amikkel az adott alkotás a játékos felé kommunikál, amelyeket átad neki, és amelyekkel eléri, hogy maradandó élményként könyveljük el magunkban a kalandot. Nem igazán érdekel, hogy a legújabb futurisztikus FPS-ben épp a fejemre dől az Eiffel-torony, hogy ha például a Brothers: A Tale of Two Sons olyan meghitt történettel szögez maga elé, hogy konkrétan megkönnyezem a játék végét, vagy a Thomas Was Alone színes pixel-kockái több élettel és kidolgozottabb személyiséggel rendelkeznek, mint egy központi karakter valamelyik új Assassin's Creedben. Ezek az alkotások nem kényszerből, nem határidőre, és nem vért izzadva készülnek, hanem kreatív ötletektől fűtve, szívvel-lélekkel. Véleményem szerint egy videójátékban igazán elmerülni csak akkor lehet, ha az adott programnak van lelke is, nem csupán üres pixel-halmazokból áll.

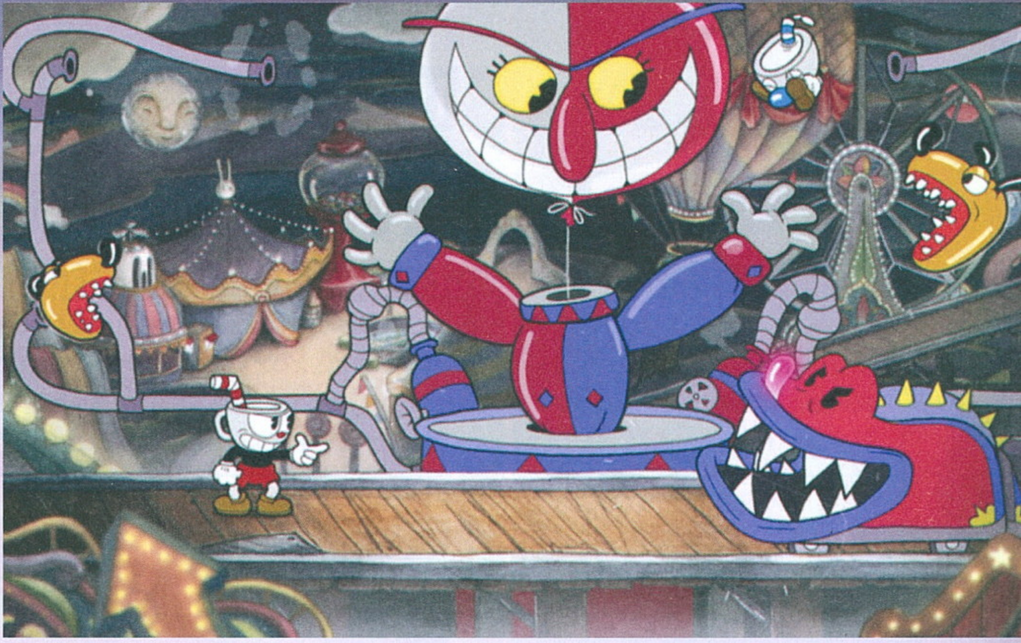
FÉNYES JÖVŐKÉP

Ebben pedig az indie piac évről évre megerősít. Ha csak azt nézzük, hogy mivé nőtte ki magát a Minecraft, a Cuphead, vagy a Farmville egyfajta szellemi örökösének is tekinthető Stardew Valley, illetve mekkorát ment pár éve a Fall Guys, vagy korábban az e-sportig jutó Rocket League, akkor kijelenthető, hogy ez a videójátékos szegmens az egyik legizgalmasabb, amit kitermelt magából az



STEAM GREENLIGHT – Zöld utat bárminek

A Steam Greenlight a Steam egy olyan funkciója volt, amelyet a Valve azért vezetett be, hogy az indie fejlesztőket segítse játékuk értékesítésében a platformon. A régi folyamat úgy működött, hogy egy fejlesztő 100 dollárnak megfelelő összeget fizetett a Valvenak, hogy részesülhessen a Greenlight kiváltságaiban. Fejlesztőként ezt a díjat csak egyszer kellett befizetni, és annyi címet tölthetett fel a saját oldalára, amennyit csak akart. Miután befizette a díjat, a Steam Greenlight-portálra került, ahol létrehozhatott egy Greenlight-oldalt a játékkal kapcsolatos információkkal, feltölthetett videókat, előzetest és képernyőfotókat is, illetve hasznos linkeket, például a közösségi médiás hivatkozásokat. Itt a felhasználók „Igen", „Nem" vagy „Talán" szavazattal fejezhették ki érdeklődésüket, és ha az adott játék a legtöbb „Igen" szavazatot gyűjtötte össze, akkor elindulhatott a népszerűvé válás immár nem is annyira rögös útján. A szolgáltatás célja az volt, hogy bemutassa a legjobbakat, ha független játékokról van szó, és minden megtalálható volt rajta, a McPixelhez hasonló furcsaságoktól kezdve az olyan klasszikusokig, mint a Stardew Valley. Innen indult a Broforce, a Papers, Please!, sőt az Undertale is, ám a szolgáltatás sajnos hamar telítődött olyan címekkel, amikkel senki sem játszott. A Valve ezért (és a folyamatos minőségromlás miatt) egy idő után egyszerűen leállította, és helyébe a Steam Direct lépett, amely immár letéti díjjal szűri ki a nem kívánatos tartalmakat.



ipar. Konkrétan már ott tartunk, hogy free-to-play lövöldék iskoláznak le nagy kiadók által pénzelt FPS-eket, tavaly pedig az indie abszolút áttört egy falat, és véglegesen beúszott a mainstreambe egy olyan alkotással, amelyről sokan a mai napig nem tudják, hogy egyébként egy kisebb fejlesztőcsapat hozta össze. Ez volt a Kena: Bridge of Spirits, az Ember Lab csiszolatlan gyémántja, amely nem elég, hogy jelesre mondta fel a leckét a családbarát akció-kalandjáték kategóriájából, de konkrétan Sony-exkluzívokat megszégyenítő minőséget szállított, és ez hatalmas teljesítmény.

AZ UTÓBBI ÉVTIZEDBEN TALÁN A SÉTASZIMULÁTOROK MŰFAJA MENT LEGINKÁBB, LEGFŐKÉPPEN AZ ÉRZELMEKET ÉS JÓ SZTORIT KERESŐK SZÁMÁRA.

Szerencsére idén is roppant izgalmas címek várnak ránk a kisebb csapatoktól, és a már bejelentettek mellett egyáltalán nem lesz meglepő, ha hirtelen, a semmiből érkezik egy-egy újabb gyöngyszem, ami aztán letarolja az adott hónapot. A harcművészeteket egy új szintre emelő Sifu a február biztos befutója, de kapunk még bőven finomságokat. Érkezik a Sons of the Forest, amely a nagyon sikeres túlélőjáték, a Forest közvetlen folytatása lesz, sokkal realisztikusabb látványvilággal és horrorisztikusabb ellenfelekkel. A kooperatív mód (mely az előző részt is sokkal szórakoztatóbbá varázsolta) továbbfejlesztése miatt biztos, hogy ismét hatalmas élmény lesz a haverokkal építkezni a vadonban, miközben különféle rémségek lesnek ránk a fák között.
A Stray-ben egy kóbor macskát irányíthatunk egy robotokkal teli cyberpunk világban, és már csak a különös megközelítés, illetve a setting miatt is érdemes lesz ránézni. Folytatódik a népszerű 2D-s narratív kalandjáték, az Oxenfree is, és a The Lost Signals nevet viselő második részben visszatér Riley, hogy barátaival újabb rejtélyeknek járjanak utána. A Weird West a vadnyugati pisztolyhős életérzést a vérfagyasztó, lovecrafti horrorral keveri, a Sea of Stars pedig a már korábban is emlegetett SNES-es szerepjátékokat idézi vissza, rendkívül ígéretes sztorival. A Tchia egy trópusi szigetvilágra kalauzol el minket, open-world, sőt sandbox játékmenettel, ahol is egy fiatal lányt irányítva kell puzzle-feladványokat megoldanunk. Ezek mellett érkezik még a Slime Rancher és a Darkest Dungeon folytatása, az animációs filmeket idéző Little Devil Inside, a klasszikus Fallout világát visszahozó Broken Roads, vagy épp a Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge, ami a jól ismert Tini Nindzsa Teknőcöket ülteti át ismét videójátékba, méghozzá retró beat 'em up stílusban.

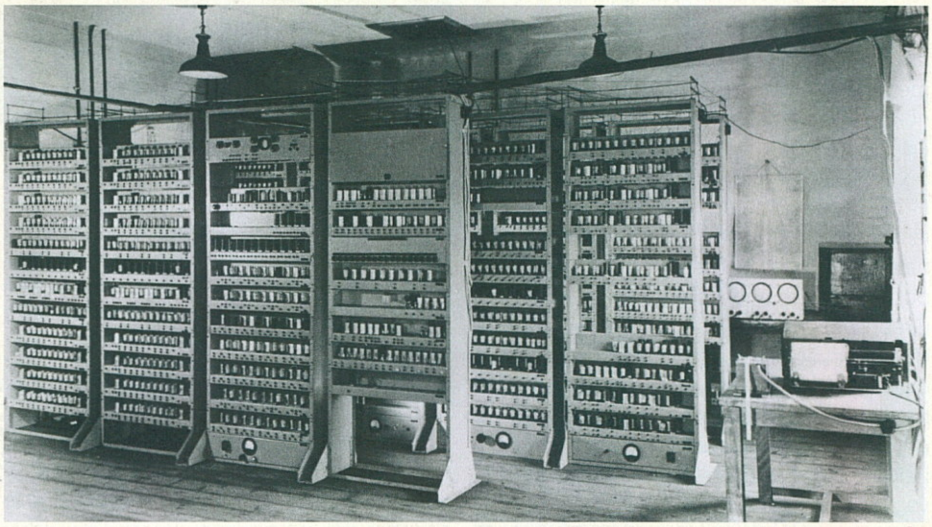
Bőven lesz tehát mivel játszanunk 2022-ben is, és ahogy év végére a tavalyi mezőnyben is kiemelkedtek a különféle indie alkotások, úgy egészen biztos vagyok benne, hogy ez idén sem lesz másképp, és decemberben megint azon fogom törni a fejem, hogy a rengeteg csodálatos élményt nyújtó remekmű közül melyeket válogassam be a Top5-ös listámba. Lényegében ez a legszebb az egész szcénában: műfajtól függetlenül képes újra és újra megmutatni, hogy videójátékokkal játszani még mindig hatalmas élmény, miközben lényegtelen, hogy felnőttről vagy gyerekről van szó. Én a '90-es években nőttem fel, a játékok felvirágzásának korában, mikor egymást érték a technikai fejlődések és a legújabb, évekre előremutató produktumok. Bár nem ma volt, de a mai napig érkeznek az erre, vagy az évekkel korábbi érára hajazó címek, hiszen a retró sosem hal meg. Nem véletlen, hogy az olyan nagy kiadók, mint az Electronic Arts vagy a Ubisoft, is elkezdték felkarolni a kisebb, indie csapatokat, sőt a saját cégen belül külön stúdiókat hoztak létre, amelyek csak független fejlesztőkből verbuválódott alkalmazottakat tartalmaznak. A legjobb, leginnovatívabb ötletek sosem a pénz, vagy a szoros határidő hatására születnek, hanem álmokból. Ha pedig ezek az álmok megvalósulhatnak, és más számára is átélhető formába kerülnek, akkor a világ egy fokkal jobb hellyé válik.

A STRATÉGIAI JÁTÉKOK FEJLŐDÉSE

AVAGY A PIXELHÁBORÚK TÖRTÉNETE

[ÍRTA **TIKA**] **A stratégiai játékok, mondhatni, egyidősek a számítógépekkel. Még képernyő sem létezett, amikor már azon kattogtak az elektroncsövek, hogy hogyan lehetne legyőzni valamit. Azt vizsgáljuk tehát, hogy honnan indult, miként fejlődött és hová jutott ez a zsáner...**

A stratégia nem egy könnyű műfaj, ugyanis még arról sincs általános konszenzus, hogy hol húzódnak a határai. Ha azt gondolod, hogy ó, hát ahol nyersanyaggyűjtés van, gyártani és építkezni is kell, az tuti, hogy stratégia, nos, általában tényleg ez az RTS-ek kritériuma, de normál értelemben a hosszú távú, átfogó tervekre használjuk ezt a fogalmat, és ennek a nyolc tank meg egy tucat gyalogos, holtbiztos, hogy nem felel meg. Haladjunk azonban tovább! Alapesetben két nagy csoportra osztható fel a zsáner: vannak a körökre osztott, illetve a valós idejű darabok, itt egyébként pontosan tudjuk, hogy a tyúk vagy a tojás volt-e előbb, mert a történelem legelső darabja egy kétszemélyes (körökre osztott) stratégia játék volt, a tic-tac-toe...



KORAI ÉVEK...

Történetünkben tehát az első megálló 1952, és a Cambridge Egyetem, ahol megszületett a legelső számítógépes játék, a 3x3-as tic-tac-toe (amőba), hivatalos nevén az OXO, szerzőjét pedig Sandy Douglas-nak hívták. Egy korai, vákuumcsöves, brit monstrumon készült, az EDSAC-on. A következő stáció, az atombomba kifejlesztésében résztvevő William Higinbotham-é, aki szintén beírta a nevét a játéktörténelembe, méghozzá az 1958-as Tennis for Two-val, ami történetesen az első interaktív játék, amellyel valós időben lehetett teniszt "játszani", a képernyő azonban csak egy oszcilloszkóp volt. Ami a "normális", tehát az amőbánál bonyolultabb stratégia játékokat illeti, 1964-ben, a The Sumerian Game (IBM 7090) című szöveges oktatóprogrammal indult be a verkli, és az első női játéktervező, Mabel Addis is itt mutatkozott be. Az i.e. 3500-ban játszódó történet egy sumér városállam gazdaságát szimulálta, véletlenszerű katasztrófákkal (egyik verziójában audioszalagos kommentár is volt hozzá), a játék működtetése pedig egy teleprinteren (távgépírón) keresztül zajlott. A The Sumerian Game gyakorlatilag a városépítő műfaj alapjait rakta le.

Az eddigi művekben az a közös, hogy mainframe gépeken – csak egy nagyon szűk közönség számára – voltak elérhetőek, ugyanis az első kereskedelmi forgalomba kerülő játékkonzolra, a Magnavox Odyssey-re, 1972-ig kellett várni. Bármilyen meglepő, de az Odyssey már tartalmazott egy stratégiai játékot. Persze az Invasiont ne úgy képzeljük el, mint napjaink videójátékos csodáit, hisz a tényleges stratégia rész egy, a Riskhez hasonló táblás játékon zajlott, ahol kastélyokat kellett elfoglalni, és csupán a csatákat lehetett megvívni. A csatateret egy, a képernyőre felragasztható fólia jelképezte, és a potméterekkel (az első gamepadok egyszerű, tekerős műszerek voltak) csupán két nagy bumszlit lehetett mozgatni, aszerint, hogy milyen taktikát alkalmaztak a játékosok. Fontos mérföldkő még az 1977-es Empire, amit Walter Bright alkotott meg a 2. világháborús filmélmények és a táblás játékok keresztezéséből. A véletlenszerűen generált térképen a játékos egy településről indulva lassan felfedezhette a világot, miközben hadseregeket, hajókat és repülőket gyártott, aztán ezekkel további városokat foglalt el. Ha ismerősen hangzana a szöveg, nos, az nem véletlen, hisz nagyrészt az Empire inspirálta a Civilizationt.

Régen egész falakat betöltő számítógépek voltak, ma mégis sokkal komolyabb számításokra képesek, amikkel a MI is fejlettebb.

AZ ELSŐ "WINDOWS"...

1973-ban egy újabb jelentős stációhoz érkezett a játékipar, ugyanis megjelent a személyi számítógép, grafikus felületű operációs rendszerrel, egérrel, és immáron a mérete is elfogadhatóvá vált (kb. mint egy nagyobbacska zsúrkocsi). A XeroX Alto egyetlen szépséghibáját az ára jelentette, tekintve, hogy 30 000 dollárba került, ami mai értéken közelít a 40 millió forinthoz, így aztán főleg egyetemek engedhették meg maguknak. Esetünkben azonban nem is maga a gép érdekes, hanem az 1978-ban megjelent, Altro Trek című játék. A Star Trekre épülő szimuláció/stratégia több szempontból is világelső. Egyrészt elsőként lehetett egy játékot egérrel irányítani, másrészt itt mutatkozott be először a hálózati játék lehetősége. Minden munkaállomás egy külön csillaghajót irányíthatott (földi, klingon, romulán), lézerekkel és torpedókkal, a képernyőn pedig az aktuális kvadráns és szektor mellett a hajó statisztikái szerepeltek.

Magyar stratégák

1991-ben alakult meg az Amnesty Design nevű magyar formáció, és hogy tisztább legyen a kép, ők a későbbi Digital Reality, első játékuk pedig egy űrstratégia, a Reunion volt, és érdekességképp jegyezzük meg, hogy Környei Krisztián (Chris) volt az egyik zeneszerző, Fehér Gábor (Masell) pedig afféle ügyintézőként tevékenykedett. A Digital Reality és az Imperium Galactica már egy sokkal messzebbre mutató történet, hozzátéve, hogy ott a Master of Orion-féle 4X-vonalat sikerült átültetni valós időbe. A második rész pedig 2000-ben megkapta a brit akadémia (BAFTA) zenei díját, és ezt azóta sem sikerült überelnie egyetlen hazai játéknak sem. Az ezredforduló környékén komoly műhelyek alakultak ki itthon, több olyan is, amelynek legalább 100 alkalmazottja volt, és szinte mind stratégiát készített. A Philos Labsnak például a Theocracy-t köszönhetjük, majd egy fura jogi keringő után az Imperium Galactica 3-nak álltak neki (ennek a hányattatásai/botrányai megérnének egy regényt). A Góczi Lajoshoz (Automex tulajdonosa) köthető Stormregion a Viharsarokból érkező fejlesztőkről kapta a nevét, és a zseniális S.W.I.N.E.-nal elhozta az antropomorf disznók és nyulak háborúját. Persze a Codename: Panzers-széria és a Rush for Berlin is szép sikereket ért el. Andy Vajna is beszállt anno a játékfejlesztésbe: cége, a Black Hole, leginkább az Armies of Exigo-ról – ennek az introját Marinov Gábor alias Gaborca csinálta –, illetve a Heroes of Might and Magic 6 miatt maradt emlékezetes.

ÉS ELINDULT A FORRADALOM...

A '70-es évek végén beköszöntött a megfizethető személyi számítógépek kora – az egyik első tömeggyártású gép, az Apple II például 1977-re datálható, de istenigazából pár év múlva, a Sinclair Spectrumok és a Commodore-ok pörgették fel a játékipart, ahogy a stratégiákat is. A ZX Spectrumra megjelenő Stonkers(1983) már erősen közelített az RTS-ekhez: a fiktív háborúban egy folyó vágta ketté a pályát, és a hídért páncélos valamint tüzér hadosztályok küzdöttek, valós időben, miközben működött a logisztika, sőt a zoom is. Sid Meyer 1983-as NATO Commandere, aztán Dave, illetve Barry Murry munkája, a The Ancient Art of War szintén tartalmazott valós idejű jegyeket, és ha már a komolyabb aspiránsokat nézzük, mindenképp szót érdemel Daniel Bunten, 1982-es, Cytron Masters című játéka. Szigorú értelemben véve persze taktikai játék volt, ahol két parancsnoki központ nézett farkasszemet egy 12x6-os rácson, de a generátorok termelte nyersanyagból öt különböző Cytron-egységet lehetett képezni, tehát hozta azt, amit egy RTS-től szoktunk elvárni. 1987-ből a Little Computer People-t még idézzük fel, ugyanis a social simulation műfajt – mint a későbbi Sims – ezzel alapozta meg az Activision.

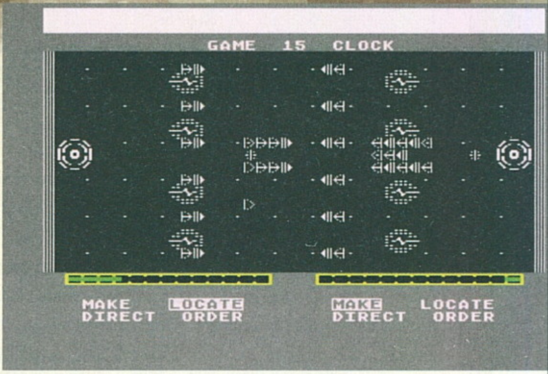
A LEGENDÁK SZÜLETÉSE...

1989 remek év volt. Júniusban jelent meg Peter Molyneux és a Bullfrog játéka, a Populus, amely a valós idejű ágon belül új műfajt teremtett, az istenjátékokét. Az ál-3D-s (izometrikus) süllyeszthető-emelhető, LEGO-szerű terepet a Spindizzy nevű C64 arcade platformer ihlette, innen pedig már csak egy lépés volt emberekkel benépesíteni, és az isteni beavatkozásra bízni a játékmenetet. A mű minden idők egyik legjobban fogyó alkotása lett. Alig pár hónappal korábban Will Wright is pontot tett egy sokéves vesszőfutás végére, és (végre) megjelent a Simcity, amelyet az első "igazi" városépítő játékként szokás elkönyvelni, ugyanis az 1983-as Utopia-t még sok tekintetben korlátozta a hardver (a Mattel Intellivision játékkonzoljára jelent meg). Zárójelben jegyezzük meg, hogy a Simcity, Will egy helikopteres akciójátékának, a Raid on Bungeling Bay-nek a háttéranyagából nőtte ki magát.

Még mindig 1989, és elérkeztünk a Herzog Zweihez (Herceg 2), amely megkerülhetetlen eleme történetünknek, ugyanis a szakmai plénumok általában ezt a játékot tartják az első RTS-nek. A japán Technosoft alkotásának középpontjában egy mecha volt, amely elsősorban repülőként funkcionált, de lépegetőként akár a földön is harcolhatott. A járművel bázisokat, előőrsöket foglalhatott el a játékos, ezek pedig a továbbiakban töltőállomásként (folyamatosan fogyott a nafta és a lőszer) és nyersanyag-lelőhelyként funkcionáltak, valamint a parancsnoki gép itt gyárthatta le a földi egységeket. Utóbbiakat légi úton lehetett elvinni a bevetés helyére, és csak a mech adhatott ki parancsokat a kidobáskor, olyanokat, mint például a járőrözés, vagy a közeli bázis elfoglalása. Mindez valós időben zajlott, gyors, intenzív tempóban. Más kérdés, hogy a SEGA Mega Drive nem az a platform volt, ami útnak indíthatta a világhírnév felé. A mi kis kirakósunkhoz hozzátartozik, hogy Stephen Clarke-Willson, a Virgin alelnöke, amikor elment Vegasba, a Westwoodhoz, a Dune-ról tárgyalni, a megbeszélésen lényegben két dolgot kért: ad

Én már nem tudom, hogyan kellett ezeket játszani, meg különben is, ma már az időt is gyorsíthatom, még a termelést is automatizálhatom.

Jó, szóval ott az a hatalmas nyíl. Akkor azzal tudom Isten haragjával és ménkűvel megcsapkodni az ellenséges frakció egységeit, ugye?



1. hogy a Dune nyersanyag-gyűjtős stratégia legyen, és ad 2. hasonlítson a Herzog Zwei-re.

BACK TO THE FUTURE....

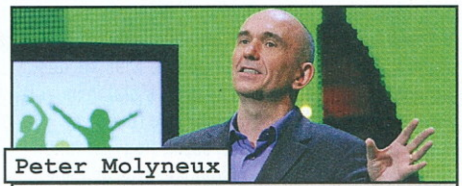
Itt most egy rövid időre visszaugrunk a '70-es évek legvégéhez, amikor egy bizonyos Joel Billings, mint frissen végzett egyetemista, az Avalon Hillnél házalt a Computer Bismarck, egy körökre osztott wargame ötletével, aztán amikor elzavarták, 1000 dollárból céget alapított, és megcsinálta saját maga. Ez a cég volt a Strategic Simulations Inc. (SSI), a kiadó, amely az ezredfordulóig uralta a háborús és stratégiai játékok piacát. Az 1994-ben megjelenő Panzer General például igazi őrület volt: egyszerű, könnyen kezelhető, az átlagos játékos számára is elérhető közelségbe hozva a második világháborút, és egy egész generációnyi címet indított el a maga – körökre osztott – útján. A General-sorozat (Allied General, Fantasy General, Pacific General és Star General) gyakorlatilag a mai napig megkerülhetetlen minta, ha valaki hatszögletű mezőkre tervezne némi csatározást.

A körökre osztott műfajnál maradva, a megreformálók között volt egy igen szimpatikus angol úriember, Julian Gollop, neki pedig az X-COM franchise-t köszönhetjük. A munka dandárját egyébként már a '80-as években elvégezte, a Rebelstarral és a Laser Squaddal. Megteremtette például a működő fedezékrendszert, az overwatch-akciót (reakciólövés az ellenség körében), karakterei pedig egyedi tulajdonságokat és felszerelést kaptak, felszedhették az ellenfél fegyvereit, sőt a látómezőket is egyesével leprogramozta (line of sight). Gollop amúgy zseni volt, de emellett megszállottan szeretett mindenféle kártyás, táblás vagy szerepjátékot, ötletei nagyobb részét pedig ezekből szedte, és ezt sosem tagadta. A körökre osztott műfaj 1993-ban kapott még egy nagy löketet, amit úgy hívtak, hogy Master of Orion. Ez a zsáner általában egy kolonizáló egységgel indul, majd sok száz órával később egy (esetünkben galaktikus) birodalommal végződik, és úgy jelölik, hogy 4X. Az elnevezés pedig a CGW magazin egyik írójától, Alan Emrichtől származik, aki a felnőtt tartalom (XXX) mintájára az Explore, Expand, Exploit és Exterminate szavakból alkotta meg ezt a rövidítést.

A WESTWOOD ÉS A DUNE...

Frank Herbert regényének játékjogai 1990-ben kerültek a Virginhez, és a kiadó először a francia Cryot bízta meg, hogy az Atreides és Harkonnen ház küzdelmeit a fűszerbolygó irányításáért öntse bitekbe, a bizalom azonban félúton elfogyott, és ekkor került képbe a Westwood. Az üzlet megköttetett, de időközben a Cryo mégis befejezte a saját Dune-jét, amely egy remek kaland-stratégia egyveleg lett, erősen támaszkodva a regényekre. A Westwood így viszont csak másodiknak futott be (1992), meglehetősen belilult fejjel, hisz így

A stratégiák királyai

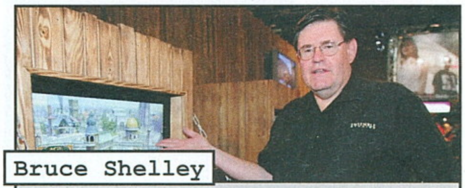


Peter Molyneux

Nem sok hiányzott, hogy a világ sose ismerje meg a Populoust vagy a Dungeon Keepert, Peter Molyneux ugyanis a kezdeti kudarcok után felhagyott a játékkészítéssel, és egy import céget alapított, Taurus Impex néven (sült babot szállított a Közel-Keletre). Egy nap aztán csörgött a telefon, és a Commodore kereste, hogy készítsen egy szoftvert az Amigához, amihez adnának tíz darab gépet. Emberünk nagyot nézett, majd rábólintott. Mint később kiderült, a Commodore összekeverte egy másik Taurus (vagy Torus) nevű céggel, amelynek a programozás volt a fő profilja.

Daniel Bunten

A Dan/Danielle Bunten név ma már leginkább az olyan idézetek kapcsán, mint a "Soha senki nem mondta a halálos ágyán, hogy ó, bárcsak több időt töltöttem volna a számítógép előtt, egyedül." maradt a közemlékezetben, pedig 1983-ban, a M.U.L.E. című, robotos, kolonizálós, körökre osztott biznisz-szimulátora indította el a siker útján az Electronic Arts-ot. Az Újvilág meghódítását bemutató Seven Cities of Gold is meghatározó darabja a stratégiai játékok történetének, de létezik egy olyan szóbeszéd, hogy Sid Meierrel anno sorsot húztak a Microprose-nál, hogy ki adaptálhassa a Civilization-társasjátékot, és ma már tudjuk, nem Bunten nyert.



Bruce Shelley

Shelley alapvetően táblás játékok kitalálásával, kiadásával kezdte karrierjét, a '80-as végén pedig már ott találjuk Sid Meier mellett, a Microprose-nál. Tapasztalata rendkívül jól jött, például, a Railroad Tycoon-nál (1990), hisz az általa (is) összerakott 1830 című társasjátékra épült a vonatos kasszasiker, de a Civilizationnál, aminek szintén vannak táblás gyökerei, ugyancsak közreműködött. Igazán híressé azonban az Ensemble Studios-nál vált, amely felült ugyan a C&C indította divathullámra, de a történelmi témával, és a Civilizationtól kölcsönvett fejlődési ütemekkel egy egyedülálló RTS-t hozott létre. Ez volt az Age of Empires.

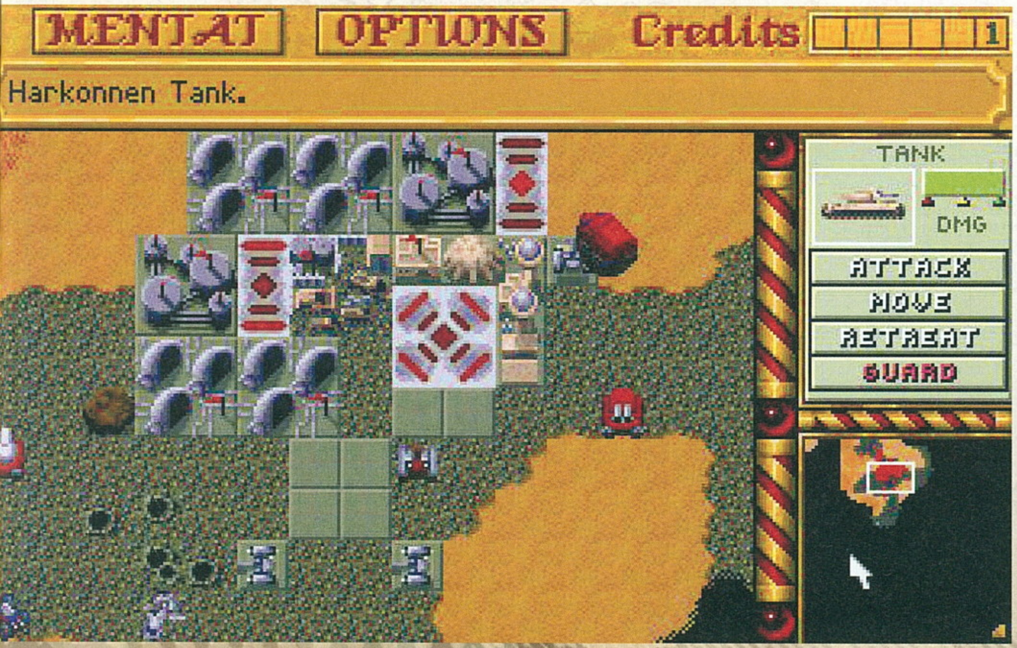
alkotásuk a Dune 2 (Battle for Arrakis) címet kapta. Ugyanakkor teljesen más megközelítést használtak, és tagadhatatlan, hogy ez a játék fektette le a ma ismert RTS fogalmát. A három eltérő frakció (Atreides, Harkonnen, Ordos) ugyanazt a begyűjthető nyersanyagot használta (fűszer), amiből építkezni lehetett, egységeket gyártani, aztán szétkapni a szomszéd bázist, mindezt valós időben. Persze Herbert univerzumának elemeivel sem spóroltak, megvoltak a homokférgek, a sardaukarok (császári elit), a homok miatt pedig csak betonlapokra lehetett új épületet felhúzni, és pestiesen szólva, a nép kajálta.

A stratégiai játékok nagyon komoly fejlődésen mentek keresztül, és csak remélni tudjuk, hogy ez a folyamat még sokáig tart.

A Dune 2 felrázta az ipart, a Silicon & Synapse-nál (későbbi Blizzard) például éjjel-nappal ezt játszották, de hamar rájöttek a játék legnagyobb gyengeségére, ugyanis hiányoztak belőle az egymás ellen megvívható csaták, és itt jött az égi szikra, hogy meg kellene csinálni ugyanezt, csak épp egy többjátékos menüponttal megfejelve. Így kezdődött a Warcraft (1994) története. Patrick Wyatt, aki az engine-t programozta, a korai verzióról viccesen úgy nyilatkozott, hogy gyökeresen más, mint a Dune 2, hisz itt a minimap a bal felső sarokban volt, ott meg a jobb alsóban. Sőt, kezdetben a Dune-ből kihackelt egységekkel tesztelték a játékot, mert az orkos-lovagos (erősen Warhammer-koppintásszagú) univerzum ötlete csak később született meg. A Warcraftnak köszönhető egyébként egy fontos feature, nevezetesen, hogy bármennyi egységet ki lehetett jelölni egyszerre (a játékban végül négy egységre korlátozták), a téglalapos, körberajzolós metódus ötlete pedig olyan tervezőprogramokból származik, amelyekkel Wyatt borospincéket tervezett az apja vállalkozása számára. Szintén nagy előrelépésnek számított, hogy már nem egyfajta nyersanyagra épült a gazdaság, ami jót tett a többjátékos pályáknak is. Apropó, multiplayer! Ugyan a LAN, illetve online összecsapások két főre korlátozódtak, de ne felejtsük el, hogy a Warcraft az első RTS, amit hálózatban lehetett játszani.

A TIBÉRIUM-LÁZ...

Amíg a Blizzard a Warcrafttal bíbelődött, a Westwood is megteremtette a saját kis univerzumát, méghozzá a Command & Conquerrel. A C&C lett végül a játék, amely az egész forradalmat elindította, pedig látszólag csupán egy továbbgondolt Dune 2 volt, ami a fűszer helyett a tibériumot használta (a kristályszerű anyag az 1957-es Monolith Monstersből, egy horrorfilmből eredeztethető). A terrorista felhangokkal kezelt szekta, a NOD, és a jófiúk, a GDI összecsapásához a közeljövő elképzelt arzenálját társították, a játékmenet pedig korának a legmodernebb elemeit ötvözte. Az egérrel vezérelhető egyszerű kezelőfelület (egységek csoportosítása), a nyersanyaggyűjtés-építés-egységgyártás valós idejű szisztémájának kimaxolása, beleértve a látványt is, ahogy a harvester betakarítja, majd a feldolgozóba viszi a matériát, egyaránt újszerű volt. A sztori és a világépítés terén a teljes képernyős, élőszereplős videók nagyot lendítettek a sikeren, de a dupla lemezre épülő marketing – egy példánnyal ketten is játszhattak egymás ellen – szintén nagy ötlet volt.



AZ UTÓHATÁS...

A Command & Conquer sikere után robbanásszerűen beindult a stratégiai ágazat. 1996-ban a Close Combat például szépen megalapozta a második világháborús mellékágat, később pedig csőstül jöttek az olyan real-time taktikai játékok, mint a Sudden Strike, a Blitzkrieg, majd idővel itt is megjelentek a komolyabb szerepjáték-elemek, lásd az orosz Soldiers: Heroes of World War 2-t. 1997-ben a Total Annihilation volt az első olyan stratégiai játék, amely teljesen 3D-s grafikát használt, működő fizikával, két év múlva a Homeworld ugyanezt megfejelte azzal, hogy a világűrt nevezte ki játszótérnek. Az ezredfordulón aztán a körökre osztott, valamint a valós idejű elemek keresztezésével megszületett a Total War-széria, és a Paradox grand stratégiáival a nagyon mély, komplex történelmi játékok is megérkeztek – mint az Europa Universalis vagy a Hearts of Iron. Ettől a ponttól pedig már csak olyan mérföldkövek maradtak, mint a Relic játékaival beköszöntő kontrol-pontos nyersanyag-szisztéma, lásd Warhammer 40,000: Dawn of War, vagy a MOBA-k megjelenése (Multiplayer Online Battle Arena). És hogy mi a nagy végső tanulság? Nos, szerintem csupán annyi, hogy szinte minden stratégia visszavezethető egy táblás játékra, illetve, hogy ilyen szép múlt után a jövő sem lehet majd csúnya...

NOSZTALGIA FELRÁZVA, NEM KEVERVE

AVAGY RÉGI JÁTÉK ÚJ KÖNTÖSBEN

[ÍRTA ZOO_LEE] Az utóbbi években a játékipar egyik legerősebb trendjévé a különböző retró stílussal, PS1-es vagy még azelőtti generációt idéző grafikával operáló játékokon felül a klasszikus címek újrakiadása vált – hol több, hol kevesebb sikerrel.

Évről évre egyre erősödő trend, hogy az éves játékmegjelenések egy igen jelentős részét régebbi címek remasterei, újrakiadásai teszik ki. Ugyan egyszerű lenne mindezt annyival magyarázni, hogy bizonyos játékok nem öregedtek túl jól, már nem elérhetőek új platformokon, a nosztalgia pedig mindig is hatalmas profittal kecsegtetett – a helyzet azonban egy kicsit összetettebb ennél.

Mielőtt jobban belemerülnénk abba, hogy kinek és miért éri meg az újrakiadás, elöljáróban tisztázzuk a fogalmat: remaster alatt szigorúan olyan játékokat értünk, melyek nem tartalmaznak lényegi változtatást az eredeti verzióhoz képest, nem változtatnak a pályákon, nem hangolják át a játékmechanikákat, pusztán kompatibilissé teszik új platformokkal és kijelző-felbontásokkal, emellett esetleg modernizálják az irányítást, mellékelnek achievementeket, és talán javítják az eredeti változatban ott maradt bugokat. Remasternek számít például a 2021-es Quake-újrakiadás, a BloodRayne-játékok Terminal Cut-változata és a számos, PlayStation 3-ra megjelent HD Collection is, az olyan címek viszont, mint a 2019-es Resident Evil 2 vagy a 2020-as Destroy All Humans!, már egyaránt remake-ek, melyek ugyan az eredeti játék alapján készültek, de annak független, akár egyes elemekben eltérő újraalkotásai.

A nosztalgia amúgy annyira megy manapság, hogy ha nem tudnánk, hogy ez felújítás, simán egy új indie FPS-nek néznénk.

POROSODÓ GYŰJTEMÉNYEK

A jelenleg tomboló remasterelési láz kezdetét nem lenne egyszerű pontosan meghatározni, azonban, ha a gyökereit kutatjuk, azok a 2000-es évek második felére, a 2010-es évek elejére vezethetőek vissza. Konzolokon ez volt a hetedik generáció, az Xbox 360 és a PlayStation 3 ideje, míg PC-n ekkor hoztak a játékosok számára is jelentős változtatásokat az olyan újgenerációs, 64 bites operációs rendszerek, mint a Windows 7 és 8. Emellett lassan általános gyakorlattá vált a széles, HD vagy Full HD felbontású kijelzők használata – a játékosok pedig fokozatosan szembesültek azzal, hogy ez a technológiai fejlődés nem jelent túl sok jót, ha régi kedvenceikről van szó. A PlayStation 3 – leszámítva a korai, 60 GB-os modellt – inkompatibilis volt a PlayStation 2 tekintélyes méretű könyvtárával, a Windows változása pedig rengetegszer okozott komoly, egyes esetekben áthidalhatatlan kompatibilitási problémákat. Bár az elkötelezett rajongók nem hivatalos javításokkal és leírásokkal több esetben igyekezték orvosolni ezeket, bizonyos esetekben tehetetlenek voltak.

Szembe kellett nézniük azzal a szomorú ténnyel, hogy az idő kíméletlen vasfoga kedvenceiket sem kíméli. Ráadásul, ha az adott játék el is indult, az még csak az első lépés volt. Rengeteg klasszikust ugyanis egész egyszerűen nem úgy terveztek, hogy ennyire részletes megjelenítéssel bíró, ilyen képarányú kijelzőkre kerüljenek, illetve ennyire gyors és erős hardverre. Veszélyben forgott mind a játékok, mind az eredeti játékélmény fennmaradása. Ez a szituáció pedig fehér lovon bevágtató hős megmentőként várta a remastereket.

Ám amikor az első ilyen jelentősebb újrakiadások elkezdtek megjelenni, rögtön felmerült velük kapcsolatban a remastereléshez kötődő legvitatottabb kérdés: megéri-e egy ilyen újrakiadás akkor is, ha eredeti formájában a játékosok egy része már birtokolja a játékot? Ez kinek éri meg igazán? Ahogy azt az eladások mutatták – a kiadók számára szinte minden esetben –, az eladások kimondottan jók voltak, míg az előállítási költségek a rendes AAA kategóriás címekhez képest szinte minimálisak. Viszont az utóbbi évek tapasztalatai alapján meg kell különböztetnünk két kategóriát a remasterek

között: azokat, amelyek a rajongókért, vagy legalábbis a rajongók vágyait is szem előtt tarva készültek, és azokat, amelyek elsősorban kiadói érdekek miatt jöttek létre.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A HANYAG

A két kategória közötti határ több esetben elmosódik, hiszen, ha a rajongók évek óta követelték, hogy egy klasszikus végre ismét megvásárolhatóvá váljon, visszatérjen, ez pedig egybevágott a kiadó érdekeivel, hogy hasznosíthassák a birtokolt IP-ket és tevékenységüket. Nekik hála térhetett vissza a Turok, a System Shock, a Powerslave, remastereik pedig szinte minden esetben rajongóktól készültek a rajongóknak, az eredeti élmény tökéletes átörökítésével minden nagyobb platformra. A THQ Nordic már inkább a kiadói oldalt képviseli, ám szintén a játékosok érdekének szem előtt tartásával. A cég nemcsak rekord mennyiségben vásárolta fel számos klasszikus játék és sorozat jogait, azokat igyekszik folyamatosan a digitális boltok polcain is tartani. A Titan Quest Anniversary kiadása például nemcsak ingyenesen került be az eredeti változatot birtokló játékosok könyvtárába, de azóta számos DLC-vel is bővítették, folytatták a történetet. Egyszerre teljesült a rajongók igénye, akik így modern platformokon is zökkenőmentesen játszhattak, illetve még több tartalmat kaptak kedvencükhöz, és a kiadóé is, mely viszonylag olcsón kihozhatott egy terméket, és monitorozhatta is a franchise iránti érdeklődést.

A mérleg másik oldalán viszont szép számmal sorakoznak olyan darabok, melyek esetében, ha a kiadót a profitszerzésen túl motiválták is nemesebb gondola-

Vannak játékok, amiknek kifejezetten jót tesz egy kis ráncfelvarrás, legyen szó a felbontás vagy képarány, esetleg az irányítás reformjáról.

jogokat, elméletben mindkét fél jól járt. Ugyanakkor igen szép számban akadnak olyan esetek, ahol egyértelmű, hogy az egyik oldalról a motiváció erősebb volt, ez pedig nem egy alkalommal kihatással lett az adott remaster minőségére és fogadtatására is.

PC-n például nem lehet úgy írni a remaster témakörről, hogy ne térjünk ki a Night Dive Studios munkásságára, hiszen a kiadónál számos régi FPS megmentőjévé avanzsálódtak, mióta megkezdték

tok, a végeredményen az nem igazán látszott meg. A közelmúltból igen ékes példa erre a GTA Remastered Trilogy, melynek igaz, hogy jól jött a ráncfelvarrás, de a hanyagság, amellyel a Rockstar kezelte a folyamatot – az eredeti változatok eltávolítása más platformokról, illetve az azokhoz készült combosabb rajongói modok leszedetése –, kifejezetten népszerűtlennek bizonyult. Az Activision-Blizzard Modern Warfare-remasterei azonban már motiváció tekintetében is alulmúlták ezt. Ott ugyanis a cél elsősorban az aktuális CoD-részek népszerűségének növelése volt, a melléjük csomagolt remasterek révén – amiket aztán később külön is eladtak a további bevételek reményében, majd újból megvásárolhatóvá tették hozzájuk a régi DLC-ket is. Ez pedig hiába volt fogyasztói szempontból megkérdőjelezhető, ahogy a Rockstarnak a GTA Trilogy, számukra is maximálisan kifizetődött a népszerű címek leporolása. Ám még ezek is jobban sikerültek, mint a legendás Silent Hill HD Collection, melyből a fejlesztők eltávolították a játékok hangulatához kulcsfontosságú ködöt, és emiatt a remaster kifejezés helyett inkább a csonkítás illett rá.

A csábítás, hogy modernizált formában játszhassuk kedvenceinket, minden esetben nagy, és a dolgok állása szerint nem is az elkövetkező pár évben fog csillapodni ez a tendencia. Viszont fontos, hogy ne tévesszük szem elől a tudatosságot. Lehet, hogy a remaster készítői oldalán is rajongók ültek, akik elsősorban szenvedélyből dolgoztak rajta – de könnyen lehet, hogy a vásárlással ugyanazt a kiadót támogatjuk, melynek köszönhetően egy adott játék vagy széria több éve a padlóra (vagy egy virtuális raktár mélyére) került. Remélhetőleg előbbiből többet láthatunk majd.

Senki sem élhet örökké

A cikkben ugyan elsősorban két lehetséges indíttatást emeltem ki a remasterek készítése mögött, azonban a teljes történethez hozzátartozik, hogy sajnos a motiváció önmagában édeskevés, ha az adott játék visszatérését nemcsak annak állapota akadályozza, hanem átláthatatlan kiadói jogviszonyai is. Jó példa erre az a pár évvel ezelőtti történet, amikor a Night Dive csapata megpróbálta megszerezni a legendás No One Lives Forever-sorozat jogait, hogy HD-támogatással, modern konzolportokkal, kontrollertámogatással, achievementekkel, bugfixekkel együtt kiadják a játékokat. A csapat azonban még maga sem gondolta komolyan, mire is vállalkozott ezzel – éveken át tartó, kafkai pokoljárásra az Activison-Blizzard, a 20th Century Fox és a Warner Bros. között, melyek közül elméletileg bármelyikük birtokolhatta a játékok jogait, de a gyakorlatban unottan küldözgették egymáshoz a Night Dive-ot. Az idegőrlő folyamat végül meg sem érte – hiába derült ki, hogy jogok tekintetében nagy valószínűséggel a Warnerrel kellene megegyezni, mert amikor konkrét ajánlattal keresték meg a kiadót, nemes egyszerűséggel visszautasítást kaptak.

TÁRSALGÓ

A modern társasjátékok világa

[ÍRTA WILSON] **A legtöbben talán elmondhatják magukról, hogy életük egy pontján mindenképp feltűntek a társasok: a nyolcvanas-kilencvenes évek óta itthon is rendkívül aktív játékipar külföldi és hazai ikonikus játékok tömkelegével gondoskodott a családi szórakozásról, de a társasjátékok világa még sohasem volt annyira aktív, mint manapság.**

Egy, a modern társasjátékok világában aktív játékos vérnyomását kevés dolog tudja annyira gyorsan egészségtelen magaslatokba emelni, mint egy olyan társasjáték-ajánló, amely élén a Monopoly, a Cluedo, a Rizikó és a Scrabble foglal helyet. Még úgy sem, hogy a nagyközönség számára továbbra is ezen ikonikus játékok neve forrt össze azzal a műfajjal, amely az elmúlt két évtizedben talán a legnagyobb fejlődésen ment át a szórakoztatóiparban. Amit ugyanis az átlagember társasjátéknak gondol, azon a játékipar már jócskán túllépett, és ezt mára a hazai üzletláncok polcai is egyre inkább reprezentálják, nemcsak egyre nagyobb teret biztosítva a társasoknak, de a palettát is hozzáigazítva a 2022-es kozízléshez és elvárásokhoz. És ez továbbra is csak a jéghegy csúcsa, ezt a hegyet ugyanis mára már több mint évi 5000 új játék tarkítja.

KARTON-FORRADALOM

Az, hogy pontosan mit nevezünk modern társasjátéknak, annyira nem nehéz definiálni: ehhez igazából csak meg kell találnunk azon építőkockákat, melyek a nyolcvanas évek klasszikusait meghatározták, és melyek vagy kikoptak, vagy ráléptek az evolúció útjára. A „dobj és lépj" ilyen meghatározó sarokkő, amin szerencsére már régen túllépett az ipar, a szerencsét inkább integrálva, és nem a középpontba helyezve. A modern társasjáték alapvetően egy olyan műfaj, amely próbál minden résztvevőt a játék végéig a játék részeseként megtartani, a győzelem kivívásához pedig igyekszik több lehetőséget is biztosítani. Napjaink játékait alapvetően két nagy kategóriába sorolhatjuk: kompetitív társasokra, ahol a résztvevők egymással küzdenek, és kooperatívra, ahol a felek egy vagy több csapatot alkotnak, és közös erővel nyernek vagy veszítenek.

El kell felejteni, hogy a Monopoly A(!!) társasjáték, mivel ennél már sokkal modernebb és izgalmasabb társasok érhetők el.

Az, hogy társasjátékok forradalma pontosan mikor robbant ki, nehezen meghatározható, hiszen alapvetően egy folyamatról van szó, melynek számos mérföldköve és katalizátora volt. Ilyen például a Spiel des Jahres. Minden iparnak megvan a maga nagy presztízsű díjátadója, amely évről évre kiemeli az adott műfaj nagyjait, a társasok világában pedig ez az 1978-ban alapított, német díj az, amely haladó- és családi kategóriában is díjazza a legjobbnak vélt címeket. Ez nem csupán komoly presztízzsel, de általában hatalmas üzleti sikerrel is jár, a nyertesek eladott példányszámait százezrekkel tudja megdobni az a figyelem, amit egy díj a játék felé terel.

A Spiel des Jahres első igazi nagy, modern mérföldköve pedig 1995-re tehető, amikor a Catan telepesei megjelent. Klaus Teuber modern klasszikusa Catan szigetére kalauzol, ahol a játékosok településeket hoznak létre, nyersanyagokat szereznek és ezekkel kereskednek. Az idén 27. születésnapját ünneplő játék a játékiparban mára már akkora klasszikus, mint a Rizikó vagy a Monopoly, még ha annyi iterációval nem is rendelkezik, de ugyanezen elismerést kivívta magának a 2001-es Carcassonne, és a mára már gigantikus franchise-zá fejlődött Ticket to Ride és Pandemic is.

FAELEM-TENGER

Ezen játékok pedig a hazai közönség számára sem ismeretlenek, és bár bizonyos szempontból nézve már egyáltalán nem számítanak fiatalnak, továbbra is a termékpaletta fontos, oszlopos darabjai, melyek bárkit könnyedén át tudnak rántani a modernebb társasok közé, és meg tudják nyitni a kaput egy olyan világba, amivel szinte lehetetlen tartani a versenyt – idő, pénz és persze hely szempontjából is. Ebben nagy szerep jutott a társasjáték-ipar hazai képviselőinek is, akik mára oda jutottak, hogy nemcsak kiválogatják a legnagyobbakat, és évről évre összeállítanak egy gazdag palettát, de mostanra már a világpremierrel egyidőben szállítják napjaink legnagyobb játékait.

És ez nemcsak a már „befejezett", kész termékekre igaz: az elmúlt 10 év során az ipar egyik, ha nem a legnagyobb katalizátora a közösségi gyűjtés lett, amely rányomta a bélyegét minden elképzelhető iparágra. A formula elég egyszerű: akár egyetlen ember is pénzt kérhet egy ötlet megvalósításáért, amit jó esetben összeszedett, tartalomban gazdag formában prezentál, a befolyó támogatásokból pedig fedezi a késztermék előállítását, gyártását, szállítását. A Kickstarter és a Gamefound pedig nemcsak mára már klasszikusnak nevezhető játékok születéséhez járult hozzá, de alkotókat, cégeket, stúdiókat is bejáratott névvé, komoly piaci szereplővé emelt.

AUTEUR

Ez igazából egybecseng a kilencvenes évek azon törekvésével, amely a modern társasjáték-ipar kialakulásához is asszisztált: a korábban háttérbe szorult alkotók, közreműködők kiemeléséhez, név szerinti említéséhez. Amikor egy filmet választunk, sokszor annak rendezője, forgatókönyvírója alapján tesszük ezt – miért ne lenne ugyanígy a társasok esetében is? Alkotóból pedig nincs hiány, napjaink modern, az internet által behálózott világában nincs is olyan kontinens, ahonnan ne származna mindenki által ismert játék, széles közönség által szeretett alkotó, és ez szerencsére Magyarországra is igaz. Elég csak megnézni a közelmúltban végre magyar kiadást is kapott Anachrony-t, amely a társasjátékok meghatározó oldalán/adatbázisán, a BoardGameGeeken minden idők 50 legjobb játékai közé szokott tartozni, ami egy több mint 120 000 játékot tartalmazó portál esetében önmagáért beszél, és ez csak egyetlen példa a számos másik közül. A történelmi témájú játékokat tervező KéKjáték, a nemzetközi porondon is rendre szereplő Vagabund, a Spiel des Jahres-ajánlásig eljutó Győri Zoltán Gábor, a szóló módok koronázatlan királya, Turczi Dávid, az ebben a zsánerben is aktív és hipertermékeny Pierrot mind olyan tervező, akikre joggal lehetünk büszkék, és akik aktívan közreműködnek a társasjáték ipar fejlődésében, terjeszkedésében.

Ahogy az Oscar, úgy egy Spiel des Jahres is egy kimondottan rangos esemény, ami többek között az eladásokat is jelentősen megdobja.

A társasjátékok ezen demokratizációja, az akár még a garázsfejlesztők számára is nyitott kitörési lehetőségek oda vezettek, hogy napjainkban már nem pár tucat, hanem több ezer társas jelenik meg egy évben, és ezek egy annyira széles palettán mozognak, amivel kevés más ipar tudja felvenni a versenyt. A komplex Duzzasztóműben a vízenergia hasznosítása a feladatunk egy alternatív múltban; a Fesztávban madarakat kell több életterületre összegyűjteni egy-egy kontinens madárállományából; a Gloomhaven egy gigantikus fantasy világot tár elénk, ahol döntéseink következményei végérvényesen megváltoztatják a történet alakulását, komponenseket semmisítve meg vagy alakítva át visszafordíthatatlanul, egyedi élményt nyújtva minden csoportnak; az Azulban egy portugál palotát kell feldíszíteni üvegcsempékkel; a Coffee Tradersben a fair trade kávéipar működésébe kaphatunk betekintést, egy hiperkomplex gazdasági stratégia formájában.

HAGYATÉK

Ezek pedig még csak nem is a legszélsőségesebb, vagy a legkülönlegesebb példák, de talán jól reprezentálják azt, hogy nincs olyan téma, nincs olyan ötlet, amit ne lehetne megvalósítani társasjáték formájában, még akkor is, ha az mondjuk, csak

párszáz, vagy párezer embert érdekel vagy mozgat meg a világban, vagy épp ellenkezőleg, akár milliókat tud maga elé láncolni. Mert itt tényleg csak a képzelet szabhat határt – vagy pont az adja egy játék alapját, a résztvevők fantáziájára bízva azt, hogy mi lesz a végeredmény.

Talán az elmúlt évtized legnagyobb újítását a legacy műfaj megszületése hozta. Ide olyan társasok tartoznak, melyek általában történet- vagy kampány-alapúak, azaz általában van befejezésük, végcéljuk, melynek eléréséhez több játékalkalom kell. Kulcsfontosságú elemük a maradandóság: a kampány során valamilyen formában végérvényesen megváltozik a játék –- matricákkal kell leragasztani a játékteret (lezárva vagy épp feltárva annak elemeit) és új szabályokkal bővíteni a szabálykönyvet, meg kell semmisíteni egy-egy komponenst, de az is lehet, hogy a döntések függvényében végleg lezárul egy-egy potenciális út, így bizonyos komponensek akár sohasem kerülnek ki csomagolásukból. Ezek nagyon komoly idő- és sokszor anyagi befektetéssel járnak, viszont olyan páratlan élményt nyújtanak, amire korábban nem volt példa. Ennek fényében nem meglepő, hogy a műfaj talán legismertebb darabja a Gloomhaven, avagy a Homályrév, ami 2017-es megjelenése óta gyakorlatilag szüntelenül birtokolja a BGG-adatbázisában a legjobb társasnak, a legjobb stratégiának és a legjobb tematikus címnek járó első helyet.

Ma már jellemzően videójáték készül a társasjátékból és társas a videójátékból... nincs is ezzel baj, amíg a minőséget is sikerül tartani.

ANALÓGBÓL DIGITÁLIS

Ebből a forradalomból pedig természetesen kivette a részét a videójáték-ipar is, hiszen az adaptáció adja magát – már csak azért is, mert igazából a társas- és a videójáték-ipar már évtizedek óta kéz a kézben jár, egymástól előszeretettel kölcsönözve kisebb-nagyobb ötleteket, azokat integrálva a maguk keretrendszerébe. Mostanra nagyrészt kijelenthető, hogy a legnagyobb, legismertebb társasok egy nem éppen kis hányada rendelkezik olyan digitális adaptációval, amely PC-n, konzolon, vagy legalább valamilyen mobileszközön (iOS és Android operációs rendszeren egyaránt) elérhető. Alapvetően két típust különböztethetünk meg: teljes körű adaptációkat és keretprogramokat.

Előbbiek értelemszerűen a leglátványosabbak, hiszen az adaptációk teljes egészében (maximum kisebb szabálymódosításokkal) igyekeznek a digitális világba átültetni a kartonból, fából és műanyagból összerakott eredetit, jó esetben nagy hangsúlyt fektetve a közösségi élményre, az online multiplayer-támogatás révén, amellyel egyidőben több játékos is a képzeletbeli asztalhoz ülhet. Ezen adaptációk hatalmas előnye, hogy a lehető legtöbb dolgot automatizálják: nem kell a szabálykönyvet bújni, nem kell saját magunkat vagy a riválisokat folyamatosan ellenőrizni, hiszen csak és kizárólag olyan lépések végezhetők, melyekre a szabályrendszer engedélyt ad, így nem lehet valamit félreértelmezni, rosszul játszani. Ez egy kétélű fegyver: kiválóan alkalmas arra, hogy gyakorlatot szerezzünk egy-egy játékban, stratégiát alakítsunk ki, vagy egyáltalán átlássuk azt, amit az írott szabálykönyv átrágása után esetleg nem értünk. Ugyanakkor kis „veszélyt" is hordoz magában, hiszen az automatizált elemek okán nem feltétlen leszünk képesek csak úgy leülni az eredeti, analóg társas elé, vagy épp fordítva.

Ugyanakkor a pandémiával járó lezárások rávilágítottak arra, hogy mekkora szükség van ezekre az adaptációkra. A közösségi találkozások tilalma, a társaságok tényleges összejöveteleinek felfüggesztése miatt kiváló alternatívát nyújtottak ahhoz, hogy kedvenc játékainkat továbbra is élvezhessük állandó partnereinkkel, vagy épp új társakat találjunk. Ez leginkább a másik digitalizált társas kategóriában, a keretprogramok csoportjában csúcsosodott ki. Ezek alapvetően böngészőben futó vagy natív applikációk, melyek lényegében „szimulátorok": rendelkeznek minden eszközzel, komponenssel, amely egy adott játékhoz tartozik, de nem automatizáltak, mindent a játékosoknak kell elvégezni, beleértve a játékelemek mozgatását az egérrel, a szabályok észben tartását és követését. Ezek adják

Szerencsére hazánk fiai sem pihennek, így például a Grimm-mesék mellett a KéKJáték már a méltán közismert Magyar népmeséket is adaptálta az asztalra.

vissza a leghitelesebben az asztali társasjáték élményét, és a legnépszerűbb keretprogramok, mint mondjuk a Tabletop Simulator révén, gyakorlatilag nincs olyan társas, amit ne lehetne kipróbálni, így számos olyan műfaj, téma, vagy épp alkotó műve kipróbálható, amely bizonyos okból esetleg élőben sosem kerülhetne az asztalra.

DIGITÁLISBÓL ANALÓG

Nem meglepő módon az adaptáció visszafelé is működik, ami igazából logikus folyománya napjaink transzmédia-gondolkodásának, melynek során egy mű egy olyan franchise-ként kerül piacra, amely több műfajban is megveti a lábát, esetenként a filmvásznakon, a könyvek- és a videójátékok terén is erősítve jelenlétét. Ugyanakkor a „videójátékból társas" nem egy új gondolat, és megelőzte ezt a mára már sztenderdnek tekinthető eljárást, miközben ez a paletta legalább annyira változatos, mint a világ, ahonnét származik.

Az, hogy miként adaptálnak egy sikeres játékot, történhet direkt átiratként, ahol kartonból, fa- és műanyag elemekből igyekeznek újraalkotni egy már meglévő világot és annak játékmenetét, vagy úgy is, hogy a forrásanyag csak alapul szolgál, minden más pedig a fantázia műve, a médiumhoz és annak szabályrendszereihez igazodva, nem pedig fordítva. Kiváló példa erre a Mechs vs Minions, a League of Legends-univerzumban játszódó kooperatív társas, ahol nem annak csapatalapú küzdelmei várnak, hanem egy olyan különleges, egyfajta logikai játék, ahol az általunk irányított szereplő mozgásának előre programozásával igyekszünk megállítani egy egyre erősödő, néha kiszámíthatatlan elemekkel gazdálkodó inváziót. Vagy ott van a magyar kiadással sajnos nem rendelkező This War of Mine, amely szó szerint egy vaskos könyvvel, az ikonikus Kaland Játék Kockázatra emlékeztető elemekkel helyezi rivaldafénybe a játékosok döntéseit és azok következményeit, visszaadva a háború azon borzalmait és kihívásait, amit a videójátékos változat igyekezett interaktív élményként tálalni.
Az adaptációk persze nem mindig sülnek el jól, egy-egy rosszul megválasztott partner, egy oda nem illő mechanika sajnos már az alapoktól fúrhatja meg a nem feltétlenül nemes szándékot, így a darabszámot tekintve azért nem túlzás azt állítani, hogy talán túlsúlyban vannak a nem annyira jól sikerült darabok.

PÁRHUZAMOS VALÓSÁG

Az elmúlt évek során viszont kifejlődött egy harmadik út is, amely a modern technológiát házasítja a társasok analóg világával. Ezek az úgynevezett app-vezérelte társasok: olyan játékok, melyek használatához egy telefonra/tabletre, illetve a játékhoz készített applikációra van szükség. Az app ilyenkor lényegében a játékmester szerepét tölti be, általában vezérli a cselekményt, és a játékosok által hozott döntések, lépések következtében formálja azt. Ennek fogadtatása kettős. Vannak, akik pont azért szeretnek társasozni, hogy kiszakadjanak a digitális világból, míg mások inkább a fantáziát és az egyediséget látják benne, hiszen egy app számos olyan dolgot tesz lehetővé, amely a társasok világában amúgy nem lenne elérhető, a hangulatfokozó hangoktól és hangeffektektől kezdve a szinkronon át egészen az olyan extrém megoldásokig, ahol az AR-technológiával esetlegesen megelevenednek a társasok egyes elemei, például a szörnyek vagy maguk a helyszínek.

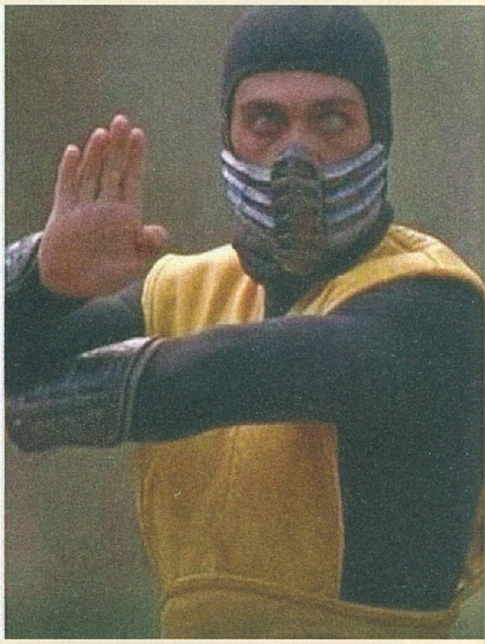
Az, hogy ez mennyire jelenti a jövőt, ma még persze nem tudjuk: nem telik el úgy esztendő, hogy ne tűnne fel egy olyan projekt, amely az iparág jövőjét hirdeti, de egyelőre még egy sem hódította meg vagy forgatta fel fenekestül a világot (vagy jutott el egyáltalán a tömeggyártásig...), az viszont biztos, hogy a PC Guru és a Társalgó-rovat továbbra is aktívan beszámol a társasjáték-ipar újdonságairól és megjelenéseiről. Magyar nyelven nincs még egy olyan magazin, amely ennyi játékot mutatna be egy évben, és bár ez továbbra is csak egy töredéke annak az irgalmatlan mennyiségű társasnak, amely az esztendő során megjelenik, reméljük, hogy több száz bemutatónk segít eligazodni és dönteni egy-egy vásárlás előtt. ■

JÁTÉKBÓL MOZGÓKÉP...

VIDEÓJÁTÉKOK A NAGYVÁSZNON

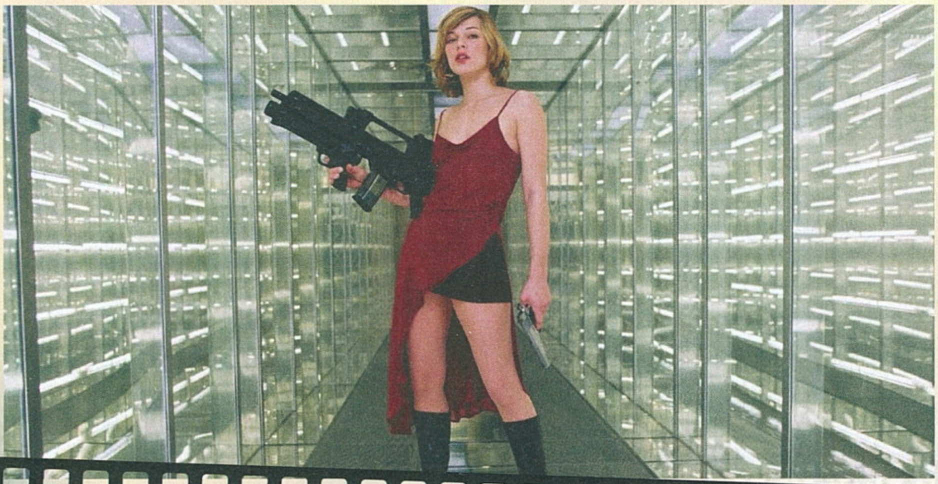
[ÍRTA BURI DI MARCELLO] **Honnan ered a mítosz, miszerint játékból nem készülhet jó film? Mik a két médium közötti fő különbségek? Melyek a legjobb és leggyengébb feldolgozások az elmúlt harminc évből? Eljött-e az adaptációk kora? Az interaktív filmeké a jövő? Cikkünkből kiderül.**

Ambiciózus vállalkozásba fogott a Sony, hiszen az egyik legnépszerűbb konzol, a PlayStation játékait filmre, illetve sorozatra adaptálja. Első lépésként az Uncharted került moziváskonra, illetve hamarosan érkezik az élőszereplős The Last of Us-sorozat. A kódolható sikerek további izgalmas mozgóképes feldolgozásoknak ágyazhatnak meg, bár a rajongók hosszú kívánságlistáját nehéz lesz egyhamar teljesíteni. Az mindenesetre érzékelhető, hogy a játékfeldolgozások előtt nagy jövő áll. Egyre több és egyre nívósabb produkcióval számolhatunk. Könnyen lehet, hogy az új évtized során a mindinkább egysíkúvá váló szuperhősfilmek helyét a játékadaptációk veszik át a hollywoodi fősodorban, és a streaming platformon is erőteljes átrendeződés várható ebben a tekintetben. De honnan indult és milyen stációkon esett át a mozgóképes átdolgozások története, melyek a legjobban és legkevésbé sikerült adaptációk? Áttekintő írásunkban igyekszünk körbejárni ezt az izgalmas területet, és szót ejtünk néhány aktualitásról is.



BÁTORTALAN SZÁRNYPRÓBÁLGATÁSOK

Kevés jelenség osztja meg annyira a közönséget, mint a játékadaptációk kérdése. Még a gamer szubkultúrában is általános tételnek számít, miszerint a legtöbb próbálkozás alapvetően félresikerült, nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A sok előítéletnek természetesen van alapja, hiszen az utóbbi évtizedig tényleg nagyítóval kellett keresni a valamire való feldolgozásokat. A legsúlyosabb probléma a Street Fighter, az 1995-ös Mortal Kombat, a Timothy Olyphant-féle Hitman, a giccses Perzsia hercege vagy Uwe Boll rendezései (BloodRayne, Alone in the Dark) kapcsán, hogy az alkotók nem vették komolyan magukat, és meg sem kísérelték A kategóriás műveket készíteni. Ez magyarázható rossz ízléssel, szerény képességekkel, de főként pénzhiánnyal és a két formátum közti különbségekből adódó buktatókkal. Könnyű belátni, hogy a legtöbb játék helyszíneit, díszleteit, kameramozgásait és vizuális megoldásait alacsony költségvetés mellett igen nehéz színvonalasan megidézni. A kilencvenes, kétezres években ráadásul a mindenkor konzervatívnak mutatkozó Hollywood még érzékelhető megvetéssel viszonyult a gamer univerzumhoz. Esze ágában sem volt olyan komolytalannak gondolt és látszólag nehezen körvonalazható közönséget célzó filmre súlyos pénzeket áldozni, amilyen egy játékadaptáció.



A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Ha a korai időkből meg kéne nevezni néhány jellegadó művet, akkor a legambiciózusabb vállalkozásként egyértelműen A kaptárt (Resident Evil) jelölhetjük, míg a tékák alsó polcán a Street Fighterbe ütköznénk. Előbbit manapság divatos megbélyegezni, főleg a későbbi részek elrugaszkodott története és az alapanyagtól való konzekvens távolságtartás miatt. Pedig a nyitóepizód a videójátékokból készült filmek történetében elsőként élt árnyalt mozgóképes eszközökkel (elég a flashback jelenetek gyönyörű vizuális megjelenítésére vagy az elnyújtott suspense-szituációkra gondolni) és igyekezett pszichológiai oldalról megközelíteni a főhőst. Ezeken a területeken egyébként Paul W.S. Anderson, a 2020-as, mérsékelt sikert hozó, néhol valóban vontatott Monster Hunter során is jeleskedett.
A játékspecialista direktor munkásságához persze hozzátartozik, hogy állandó alkotótársa és felesége, Milla Jovovich tehetségével rendre emelt a produkciók színvonalán. A jelenleg negyvenhat éves színésznő jelentőségét nem lehet eléggé hangsúlyozni: az elsők között volt, aki komoly művészi háttérrel és sztár-státusz birtokában érkezett az adaptációk világába, és nem hakniként tekintett A Kaptár-szériára.

Steven E. de Souza 1994-es rendezésére, a méltán közkedvelt verekedős játékból adaptált Street Fighterre nem érdemes túl sok szót pazarolni, két dolgot viszont jól demonstrált az

TÖBB KALANDFILMES ADAPTÁCIÓT!

Mivel a kalandfilm műfaja epizodikus jellegű, egymást követő akciókból, küldetésekből, feladványokból, fejtörőkből áll össze, adja magát adaptáció lehetősége. Jóllehet a filmnézés passzív tevékenység, talán ez a zsáner teszi leginkább próbára az ember agyát. A történetbéli kincsvadászat folyamatos gondolkodásra ösztönzi a nézőt. Ilyenkor kerülünk a legközelebb az aktív játékos élményhez. Továbbá a műfaj igényli a valós díszletek között, élő szereplőkkel rögzített akciójeleneteket és meghatározott pillanatokban a vizuális effektek használatát is. Egészséges egyensúlyt teremtenek ezáltal az alkotók: a játékból átemelt esztétika színesíti a film vizualitását, de nem rugaszkodik el túlzottan az élőszereplős produkció kívánta realitástól. A kalandparkok ihlette Dzsungeltúra alkotói túlzásba estek. A Karib-tenger kalózai játékok ihlette, összetéveszthetetlen stílusú univerzuma, a Tomb Raider személyes bosszúsztorival és sötét politikai thrillerrel színezett kalandtematikája, és a frissen debütált Uncharted azonban bizonyítja, hogy érdemes ezzel a műfajjal próbálkozni.

amerikai-japán opusz: kiderült, hogy aki alacsony költségvetés mellett igyekszik az akcióműfaj legjobbjait utánozni, csúfosan elbukik. Másfelől már akkor megmutatkozott, hogy a nem kifejezetten történetvezérelt játékok rémisztően tág lehetőségeket nyújtanak az írók számára, hogy valamiféle cselekményt fabrikáljanak a semmiből. Ellenpontként szolgál a 2018-as Rampage, aminek egy faék egyszerűségű koncepciót sikerült átgondolt történettel, értelmes tartalommal megtölteni. A pozitív és negatív pólus mellett említsük meg a 2005-ös Doomot is, ami látványos minőségbeli hiányosságai ellenére elkapta az alapjául szolgáló mű hangulatát. Egyszerű, egyszernézős film, ám pont annyi energiát és pénzt áldoztak az alkotók a látványra, a színészgárdára, illetve a cselekmény- és karakterépítésre, amitől már nem a Street Fighter jellegű trash-élmény, hanem a bűnös élvezet kellemes gondolata szállta meg a nézőt a moziban.

JÁTÉKBÓL FILM – TECHNIKÁK ÉS NEHÉZSÉGEK

Mint fentebb említettük, nem volt egyszerű dolga az első játékadaptációk készítőinek, hiszen a két médium szerkezete lényegesen különbözik. Sok időbe telt, mire a törvényszerűen jelentkező akadályokra megoldást találtak a készítők. Egy játék érthető módon kevesebb figyelmet szán a (bevezetés-tárgyalás-befejezés) gondolkodik, karaktert épít, a szüzsé csúcspontjait hosszú átvezető részek kötik össze, világos, átlátható és kötött a dramaturgiai vonalvezetése, valamint a kamera a mindentudó kívülálló szemével lát.

BÁR AZ EREDETI MORTAL KOMBAT SEM VOLT ROSSZ, A RAJONGÓK ÁLTALÁBAN SZERETIK, AZÉRT NEM EHHEZ VISZONYÍTJUK A JÓ ADAPTÁCIÓKAT.

karakterépítésre, az érzelmekre, a párbeszédekre, talán nem is narratív jellegű, illetve a cselekmény helyszínéül szolgáló közeg is igen kidolgozatlan vagy épp szélsőségesen tág lehet. Ezzel szemben a populáris film klasszikus drámai szerkezetben Ezek látszólag feloldhatatlan különbségek, pedig meg lehet találni a megfelelő egyensúlyt. Amikor egy rendező csupán átemel néhány elemet, abból ugyan születhet izgalmas film, csak épp az eredeti mű hangulata vész el. Rosszabb eset, ha egy direktor görcsösen ragaszkodik a játék fő jellemzőihez. Ilyenkor általában a történet és a mondanivaló szorul háttérbe, helyette lore-ömlengés és a játékok esztétikájában való öncélú fürdőzés következik. Az arany középutat az találja el, aki pontosan meghatározza, hogy milyen műfajú filmet szeretne készíteni az adott játékból, majd a zsáner szabályai alapján hajlandó új elemekkel bővíteni a karakterek tulajdonságait és a történetet. Vannak olyan alkotások, amiket nem érdemes vászonra vinni (például a Sims vagy a Vin Diesel által kipécézett Rock' Em Sock' Em Robots). Ellenben számos pozitív példát tudunk mondani az elmúlt évekből, amikor sikerrel jártak a hollywoodi alkotók.

A Street Fighter videójátékos adaptációnak és Van Damme-filmnek is gyenge, de mindenféle téren, így maximum trashként élvezhető.

A LEGJOBBAK

A játékadaptációk szépsége, hogy a legkülönbözőbb műfajú univerzumokkal tudnak előrukkolni. A Kaptár zombiinváziós meneküléssztorija, a Silent Hill körkörös, látomásos anya-gyerek horrorja, a World of Warcraft történelmi-politikai igazságokat hordozó érzelmes fantasy története, vagy a kiváló kalandfilmes adaptációk, az Uncharted és a politikai thriller műfaját is érintő Tomb Raider, képesek voltak a fordulatos történetre és a grandiózus látványra vágyók igényeit egyaránt kielégíteni. Fő erényük mégis az, hogy az eredeti ötletek hiányától küszködő kortárs Hollywoodba kidolgozott univerzumokat, kompakt világokat hoztak be. A jobban sikerült filmek közé tartozik a játékfigurákat parodisztikus módon megidéző Sonic és Detektív Pikachu, a vegyifegyvereket kritizáló Rampage, és a Dűnére hajazó Monster Hunter. Utóbbi tanulságos és érzékeny történet kultúrák közeledéséről és az

A Silent Hill ott volt az első igazán jó adaptációk között, kár, hogy ahogy pár játékepizódot, úgy a filmes folytatást is sikerült elszúrni.

ember természettel való viszonyáról. A felsoroltak egyetlen, visszatérő hibájaként a forgatókönyvek ad hoc jellegű nyitányait és néhol zavaros motivációját lehet említeni. Ezek a kauzális, logikai bukfencek egyértelműen a játékok kevésbé tiszta narratív szerkezetére vezethetők vissza.

FILM VS. SOROZAT

Ahogy sokan a hiperrealista játékok túlzó ábrázolásmódjától, illetve a maratoni hosszúságú játékmenettől riadnak vissza, a mozirajongók sem kifejezetten kedvelik a túltechnicizált, életszerűtlen képeket, valamint a játékok alapvetően nem filmszerű felépítésének szolgai átvételét. Arról viszont ritkán esik szó, hogy a manapság virágzó sorozat formátum mennyivel alkalmasabb a másfél-két órás kereteknél, hogy a játékok történetét epizódokra tagolva izgalmassá tegye, az univerzumépítést kiterjessze, és az alapanyag általában kevéssé komplex karaktereit árnyaltabbá tegye, közelebb hozza a nézőkhöz. A sorozatok esetében szó sincs arról, amit előszeretettel hajtogatnak a kortárs Hollywood kritikájaként, miszerint a felszínes történeteket elsöprő vizualitással próbálják palástolni a producerek. A filmkészítők régi igazsága szerint a novella filmre, a regény pedig sorozatra kívánkozik. Továbbfűzve ezt a gondolatot kijelenthetjük, hogy a nagy videójátékos franchise-ok helye is inkább a szériák világa.

A The Last of Us-sorozat premierje előtt máris pozitív példaként hozható az epikus DOTA és Vaják, illetve minden idők egyik legjobb animációs produkciója, a csodálatosan sokszínű és komplex Arcane. Az e-sportok világában közismert League of Legends tizedik születésnapjára készült széria egyszerre elégíti ki a néző vizuális ingereit, szolgál a sci-fi műfajára jellemző tudományos jellegű dilemmával, és mutat be személyes drámát, testvértörténetet. Manapság egyébként is bővelkedünk a társadalmi olló szétnyílását vázoló rendszerkritikus művekben (pl. Élősködők, Joker), igazán jó sci-fit viszont régen láttunk már a témában.

VIDEOJÁTÉK-ESZTÉTIKA

A filmipar sokat változott az elmúlt évtizedben. Mára nem lehet figyelmen kívül hagyni a gamer szubkultúrát. Sőt a XXI. században a film lehanyatlani látszik, míg a kreatív erő a másik oldalon jelentkezik. A nyolcvanas-kilencvenes években a Star Wars, az Indiana Jones és a Terminátor típusú fantasztikus univerzumok nyújtottak táptalajt a játékfejlesztőknek, ma viszont a történetekből kifogyni látszó producerek adaptálják egyre vehemensebb mértékben a videójátékokat.
Az utóbbi évtizedben már nem érheti vád az alkotókat, hogy átlagos költségvetésből gyártott, suta kinézetű és felemás színvonalú színészgárdával felálló játékadaptációkkal rukkolnának elő. Sőt, az eredeti forgatókönyvből készült blockbusterek külalakjára is alaposan rányomta bélyegét a XXI. század legnépszerűbb művészeti ága. A tipikus kortárs sci-fik és szuperhősfilmek akár a legelismertebb rendezők keze alatt, sztárszínészek armadájával készülnek, hatalmas költségvetésből

ÚJDONÁG: UNCHARTED

Sokan féltek a nem elég férfiasnak és érettnek gondolt Tom Holland, és a bajusz híján szerződtetett Mark Wahlberg főszereplésével készült Unchartedtól. Ruben Fleischer (Venom, Zombieland) rendezése pedig, bár nem nyújt sorsfordító élményt, mint a játék, de izgalmas, csavaros történettel, szellemes feladványokkal, és egy látványos – Sully pilótaképességeit is megvillantó – fináléval szolgál. Legerősebb pontja meglepő módon Nathan Drake karakterének felépítése. Jelentős személyiségfejlődésen esik át a romantikus oldalát is megvillantó fiatal kincsvadász. Az éles nyelvű, jószívű kalandor szerepére tökéletes választásnak bizonyult az akciójeleneteket saját maga vállaló Holland. Ki kell emelni a film kortárs blockbusterek között kirívóan igényesnek számító nyelvezetét és színvonalas párbeszédeit is. Egyedül a hősök személyét és múltját övező mítoszok terén marad hiányérzetünk, szemben például a misztikus tónusú Tomb Raiderrel. Aki attól tartott, hogy az előzetesekben látható repülős jelenettel a film ellőtte az összes puskaporát, megnyugodhat. Az ominózus szituáció csupán a felütés.

elővarázsolt látványvilágukat pedig nyilvánvalóan a videójátékok inspirálják. Grandiózus, effektekkel tömött képek vették át az uralmat a mozivásznon, valamint a viharos ritmusú jelenetek szubjektív kameraállásból történő (remegő képes) bemutatása dívik manapság.

A felsoroltak izgalmas újításnak számítanak a moziban, egyedül a CGI-dömping létjogosultsága megkérdőjelezhető. Utóbbi effekt olyan művi képi világot kínál, ami túlzottan eltávolodik a valóságtól, így élőszereplős filmekben inkább zavaró, elidegenítő módon hat. Jelenleg nem áll olyan szinten a technika, hogy ne érezzük a veszélyét, hogy tíz éven belül esetleg avíttá válnak a mai blockbusterek. A jó rendezők mindig a valóságos képekből indulnak ki, jobbára láthatatlanul alkalmazzák a CGI-t (pl. Fincher, Nolan), vagy konkrét célokra, a létező díszletek csinosítására használják azt. Mi mást említhetnénk követendő példaként, mint az ezredfordulós Harry Potter-epizódokat, vagy még inkább A Gyűrűk Urát? Peter Jackson grandiózus vizuális koncepciója 2022-ben is lenyűgözi az embert.

AHOGY VÁLTOZNAK AZ IDŐK ÉS FEJLŐDIK A TECHNOLÓGIA, EGYRE INKÁBB AZ ÖTLETHIÁNYOS FILMIPAR NYÚL A VIDEÓJÁTÉKOK VILÁGÁHOZ, NEM PEDIG FORDÍTVA.

AKIKET MEGIHLETETT

A szuperhősfilmek nyilvánvalóan rengeteg képi megoldást, jelmezötletet és effekttípust emeltek át a játékokból, de akadnak más műfajú művek is, amik ugyanabból a bölcsőből merítenek.
Az elmúlt évtized több nagyköltségvetésű sci-fije, a Denis Villeneuve rendezte Szárnyas fejvadász 2049, vagy Luc Besson Valerianje, mintha egy játék univerzumában játszódna. Egyes produkciók közvetlenül a játékos élményről, vagyis a gamerségről szólnak: a Scott Pilgrim a világ ellen, a Ready Player One és a tavalyi kasszasiker, a Free Guy foglalkozik ezekkel a kérdésekkel. Amiről viszont ritkán esik szó, hogy a háborús opuszok mennyire magukévá tették a hiperszubjektív képeket: Christopher Nolan Dunkirkjének az elején és az 1917-ben találkozunk ilyen jellegű snittekkel, Az ember gyermeke pedig lélegzetelállító pontossággal idézi meg a TPS perspektívát. Érdekesség, hogy nagy párhuzamok tekintetében pont az új Star Wars-trilógia a kakukktojás, ami a klasszikus operatőri gondolkodásmódot és a valós helyszíneket részesítette előnyben.

A JÖVŐ: AZ INTERAKTÍV FILM ÉS A VR

És hogy milyen újdonságokat tartogat még a játékipar a filmvilág számára? A következő húsz év egyik fő innovációja az interaktív film megalkotása, kiérlelése. Ez annyit tesz, hogy a jövőben számtalan leforgatott cselekményszál közül mi dönthetünk majd a történések irányát illetően, adott esetben a néző maga is a sztori egyik karakterévé válhat. Amennyiben még egy kényelmes VR-szemüveget is szerzünk, minden korábbinál élethűbb és manipulatívabb élményt kapunk, ugyanis bármerre fordítjuk fejünket, 4D-ben érzékeljük a cselekménynek otthont adó közeget. Úgy is mondhatnánk, hogy a fejlesztők tervei szerint hamarosan a valóságban elevenednek meg a Mátrix és az Eredet álomszekvenciái.

Évek óta folyik a kísérletezés a két médium határán fekvő formátummal. A nemzetközi workshopokról hazatérők lelkes beszámolói és eddigi tapasztalataink, például a Fekete tükör Bandersnatch című, 2018-as epizódja, vagy Bear Grylls netflixes kalandfilmjei alapján egyelőre gyerekcipőben jár a technológia. Nehéz megtalálni az alapvetően ellentétes, tevékenyebb gamer és passzív nézői pozíció közötti összhangot. Vagy a játékok, vagy a filmek világához kerülnek túl közel az egyes próbálkozások. Előbbinek viszont túl lassú, nem elég dinamikus, utóbbihoz mérten pedig az öntudatlan befogadást kellemetlen módon megtörő élményt nyújtanak az első interaktív filmek. A következő évtizedben talán ezen a területen is óriási fejlődés várható, az azonban biztos, hogy ma már a játékipar hajtja előre a filmeket, nem pedig fordítva. És egy darabig ez még így is marad.

30 ÉVES A COOLER MASTER!

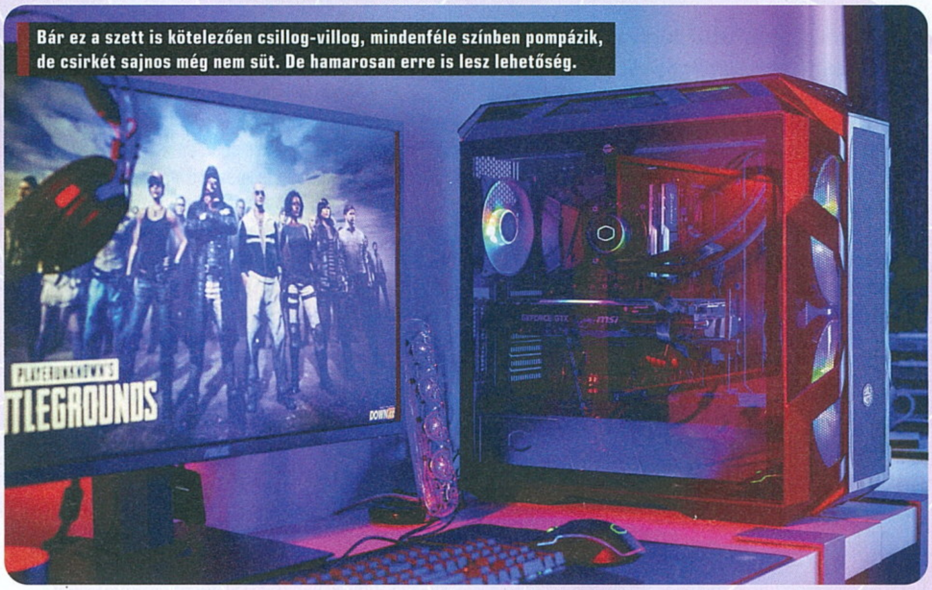
INNOVATÍV ÖTLETEK, MEGVALÓSULT ÁLMOK

[ÍRTA **BRITPOPPER**]

Ma már lépten-nyomon belefuthatunk az idén 30 éves óriáscég termékeibe, de honnan indult a '90-es évek elején, mi volt az igazi sikereket meghozó áttörés a történelmében, és mi köze van a KFC játékkonzoljához, amivel még csirkecombot is melegíthetünk?

Bár a személyi számítógépek felvirágzása már a '80-as években elkezdődött, az igazi áttörést a '90-es évek hozták el. A Commodore 64-et egy szempillantás alatt váltotta fel a PC, ami a rendszerváltás utáni Magyarországon is egyre elterjedtebb lett. Az MS-DOS helyett jött a Windows, és 1991-ben elindult a World Wide Web is, azaz az internet – bár akkoriban még nagyon gyerekcipőben járt ez az előremutató újítás. A Szilícium-völgyben ekkor szinte napi szinten állt elő valaki egy új ötlettel, így borítékolható volt, hogy a technológiai forradalom a küszöbön toporog. És ekkor érkezünk el 1992-höz.

Immár 30 éve, hogy a tajvani Tajpejben Roger Lin megalapította a Cooler Master-t. Ezekben az években a számítógépházak még egységesen bézs színűek voltak, amelyek mind léghűtést kialakítást használtak. Aki emlékszik a '90-es évek „számítózására", az biztosan tudja, hogy a 286-os, 386-os, 486-os, vagy a gazdagabb családoknál a Pentium gépek bizony elég szépen melegedtek, ha túl sokáig nyüstöltük őket. A hatékony léghűtés iránti igény emiatt egyre nagyobb lett, és így alakult meg végül az ORYX, amely kifejezetten spéci hűtőbordákat gyártott az asztali PC-khez. 1993-ra az ORYX leszállította első CPU-hűtőbordáját, amit számos alkatrészgyártó választott a hűtés leginkább preferált megoldásaként. Az ATC-100, a világ első teljesen alumíniumból készült számítógépházának bemutatásakor a cég neve Cooler Masterre változott. Lényegében az ATC-100 jelentette a 2000-es évek elejének kezdetét az unalmas, monoton, bézs színű házaktól való elszakadással. Az igazán előremutató technológia kikövezte az utat a cég sikerei előtt, és világszerte meghozta számára a népszerűséget.


Bár ez a szett is kötelezően csillog-villog, mindenféle színben pompázik, de csirkét sajnos még nem süt. De hamarosan erre is lesz lehetőség.

Megalakulása után a vállalat gyorsan növekedett. A PC-gépházaktól kezdve a tápegységeken át a különböző hűtőberendezésekig mindent kínáltak, így végül a helyi piacról gyorsan elkezdtek terjeszkedni a nemzetközi piacra is. Az új évezred fordulóján a Cooler Master újabb újdonságot adott ki, mégpedig a CH5-5K11-et, mint a világ első hőcsöves technológiával ellátott CPU-hűtőjét. A 2000-es évek elején hanem érdekes és izgalmas új üzleti modellekkel és szolgáltatásokkal is az innováció élére kívánnak állni, ami mindenképp pozitív manapság.

A nemzetközi terjeszkedés részeként 2008-ban megalapították a CM Stormot, amit lényegében a Cooler Master leányvállalataként kell elképzelni. A CM Stormmal az egyre növekvő – és a világ

Szerkesztőségünkben is használatban van néhány Cooler Master-eszköz, ami talán nem véletlen, ahogy az sem, hogy együtt ünnepeljük a 30. évfordulónkat!

a cég számos további világelső áttörést ért el, mint például az első réz hűtőbordák, az első kiskereskedelmi forgalomba került folyadékhűtéses megoldás, és persze nem szabad megfeledkezni a versenyautó motor ihlette Cooler Master V8-ról sem. Teljesen nyugodtan kijelenthető, hogy az elmúlt 30 év során a Cooler Master forradalmasította a CPU-hűtést, a közkedvelt Hyper 212-től kezdve a technológiailag előremutató MasterLiquid Sub-Zero-ig. Persze most sem lassítanak, és meghatározóvá vált termékek egész sorával büszkélkedhetnek, beleértve a tápegységeket, gépházakat, perifériákat, sőt még monitorokat és gamer székeket is. Egyértelmű, hogy folyamatosan feszegetik az iparág határait, és a közeljövőben nemcsak izgalmas újdonságokkal,

különböző pontjain egyre népszerűbb – cég képes volt a generációjának legnépszerűbb játékperifériáit gyártani. A CM Storm Quickfire mechanikus billentyűzetek sorozatát például a mechanikus billentyűzetek korai éveiben nagyra értékelték minimalista és professzionális megjelenésű kialakításának köszönhetően, de a CM Storm emellett számos, a játékosok által kedvelt perifériát is képes volt megalkotni, az egerektől a gaming headsetekig. A különböző speciális billentyű gombok, illetve kapcsolók beépítéséről is ismertek lettek, mint például a Topre-kapcsolók, amelyeket a mára már megszűnt Nova Touch TKL-ben használtak. A PC-s alkatrészek és játékperifériák mellett a Cooler Master különböző egyéb területekre is terjeszkedett. Az egyik ilyen vállalkozás volt például az együttműködésük az Amerikai Egyesült Államok leghíresebb gyorsétteremláncával, a KFC-vel. Partnerségük eredményeként született meg a KFConsole, amely

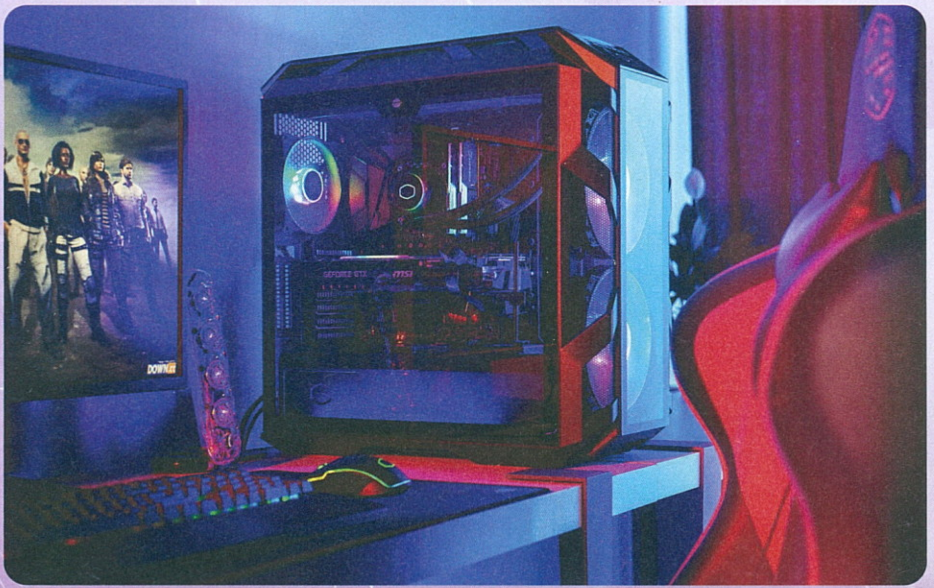
KÖVESD A PC GURU OLDALÁT, ÉS NYERJ COOLER MASTER-TERMÉKEKET!

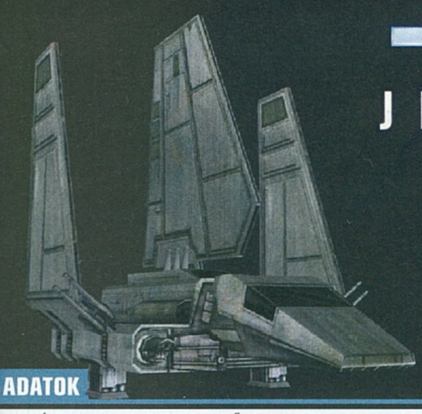
A nyereményjátékok mindig is kiemelten fontosak voltak a PC Guru történelmében, és ez a hagyomány az online felületre való átköltözéssel sem szakadt meg. Számtalan kisebb-nagyobb nyeremény kísérte végig az elmúlt éveket, de a legnagyobb durranás mindenképp a tavaly decemberi volt, ahol karácsonyra szó szerint több száz megnyerhető játékkal készültünk (köztük olyanokkal, mint a Cyberpunk 2077, a Chernobylite vagy a Crysis Remastered Trilogy), a főnyeremény egyik darabja pedig egy csúcskategóriás Razer Hammerhead fülhallgató lett. Ezek után nem meglepő, hogy az ünnepi szám és a Cooler Master évfordulójának alkalmából ezúttal is hatalmas nyereményekkel készülünk, avagy mindenképpen jól jártok, ha követitek az oldalunkat! Bizony, lényegében semmi más dolgotok nincs, mint olvasni a http://www.pcguru.hu/ weboldalt, és felkészülten várni a közelgő bejelentést, amivel – ha szerencsések vagytok – ismét csúcskategóriás tech-cuccokat kaparinthattok meg otthonra!

jelenleg is fejlesztés alatt áll, és még beépített csirkemelegítővel is rendelkezik – igen, jól olvastad.

A konzol konkrétan kapott egy Csirkekamrát, ami melegen tartja az ételt, de emellett egy bitang erős gépezet is, amely a legtöbb AAA kategóriás játékot simán futtatja majd, ha megjelenik. A Cooler Master egy egyedi NC100-as vázat gyártott le hozzá, amibe Intel Nuc 9-es hardver került. Az Intel ezeket a mini-PC-ket úgy tervezte, hogy egy nagyobb gamer PC-be lehessen őket beépíteni. Léteznek azonban önálló Nuc 9 PC-k is, meglehetősen nagy teljesítménnyel. Az Intel önálló „Ghost Canyon" Nuc 9-e például hasonló teljesítményt nyújt, mint sok játékra szánt, csúcskategóriás laptop. Emellé kapunk még cserélhető ASUS-videokártyát, illetve két 1 TB-os Seagate BarraCuda SSD-tárhelyet is. A legszebb az egészben, hogy bármennyire is furának tűnik a KFConsole, ezekkel a specifikációkkal 4K-s felbontásra, ray-tracingre, 240 fps képfrissítésre, sőt még VR-támogatásra is képes.

2020-ban, a COVID-19 világjárvány teljesen megváltoztatta az addigi életet. Sokan otthonról dolgoznak és tanulnak mind a mai napig – megváltoztak a szabványok és az igények. Az e-learning az iskolák és főiskolák bezárásával szintet lépett, és már egészen korán láthatóvá vált az igény a könnyebben hozzáférhető és interaktívabb tanulási módok iránt. Ebből adódott az ötlet, hogy a Cooler Master saját akadémiát hozzon létre, ami azóta már meg is valósult. Személyre szabott tanulási és üzleti együttműködési lehetőségek biztosításával szeretnének eszközöket és lehetőséget adni az embereknek, hogy nagyszerű, innovatív saját ötletekkel álljanak elő, amelyeket megoszthatnak a világgal, hogy a fiatalabb generáció is közelebb kerülhessen az üzleti élethez. Ezt úgy érték el, hogy hozzáférést biztosítottak a Cooler Master hatalmas erőforráskínálatához, amelyet az elmúlt 30 év során építettek ki mérnökökkel, tervezőkkel, marketingesekkel és értékesítési szakértőkkel. Az edukáció, illetve a vállalkozás szempontjából ez mindenképp egy üdvözlendő lépés volt részükről. Bár a Cooler Master ma már leginkább a számítógépházairól ismert, tényleg elképesztő, hogy mennyi új ötletbe fektet be és áll elő rendszeresen, valami igazi meglepetéssel. A processzorhűtőktől a VGA-tartókon át a mechanikus billentyűzetekig és pehelykönnyű egerekig rengeteg terméke van, az pedig tisztán látható, hogy a cég mérnökei monitorozzák a piacot, és sokszor elébe mennek a trendeknek. Többek között ennek köszönhető, hogy jóval a konkurencia előtt, elsőként álltak elő egy 2 kg-nál is könnyebb, hordozható streamer PC-vel (StreamEnjin). Hozzáteszem, a gamer székek egészen új generációját elhozó ORB X ülőkapszula meg olyan, mintha egy sci-fiből került volna elő, és nekem pont emiatt tetszik annyira. Érdemes lesz megfigyelni, hogy a jövőben miféle újdonságokkal áll elő a tajvani óriáscég, hiszen tisztán látszik, hogy alkotói még mindig mernek nagyot álmodni.





STAR WARS JEDI KNIGHT® II: JEDI OUTCAST™

HÚSZ ÉVES AZ EGYIK LEGJOBB STAR WARS-JÁTÉK

ADATOK

KIADÓ **LUCASARTS** – FEJLESZTŐ **RAVEN SOFTWARE** – MŰFAJ **FPS** – MULTI **VAN** – MEGJELENÉS **2002.03.26.**

[ÍRTA DZSÉJT]

A 2000-es évek elején, az éppen a mozikban futó előzmény-trilógia okán, a LucasArts ontotta magából a Star Wars-játékokat. Sajnos a mennyiség sokszor ment a minőség rovására, de 2002-ben megjelent egy FPS, amit a mai napig fel-felemlegetnek a rajongók.

Ez volt a rövidke című Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast, az öt évvel korábban kiadott, nem kevésbé egyszerű címet viselő Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2 folytatása. A játék fejlesztésében a LucasArts nem vett részt, egyedül a kiadói feladatokat látta el, a programot pedig a Raven Software hozta tető alá. Ez a csapat akkor már elég ismert volt a Heretic- és Hexen-sorozatoknak, valamint a Soldier of Fortune-nak és a Star Trek Voyager – Elite Force-nak hála. Szóval remek választásnak bizonyult, hiszen komoly tapasztalattal rendelkezett mind a belső- és külsőnézetes, mind a lövöldözős és kardozós játékok terén. Ilyen háttérrel pedig nem lehetett megbukni.

20 ÉVVEL EZELŐTT, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN

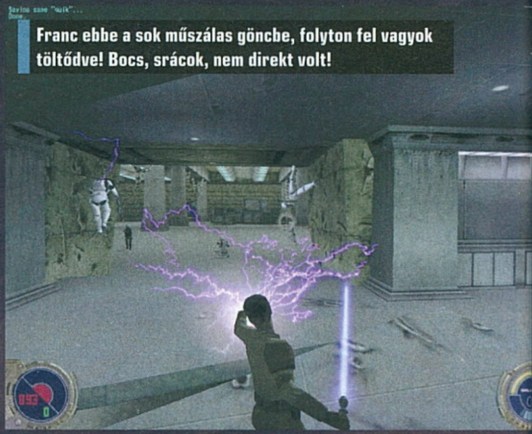
A történet főhőse Kyle Katarn, akivel először az 1995-ös Star Wars: Dark Forces-ban ismerkedhettünk meg, bár Jedivé csak a fentebb említett folytatásban vált. A Jedi Outcastra viszont szögre akasztotta a fénykardját, és lecsavarta az Erőt, hogy az Új Köztársaság hétköznapi polgára legyen. Már ha hétköznapinak számít az, hogy barátnőjével, Jan Orsszal Mon Mothmának segít a Birodalom maradványait felszámolni.

Egy ilyen küldetés siklik enyhén szólva félre, amikor kiderül, hogy a kejimi birodalmi bázison rosszalkodó brancsot Luke Skywalker rossz útra tért tanítványa, Desann vezeti. A Sötét Jedi könnyedén legyőzi Kyle-t, majd a tanítványával, Tavionnal megöleti Jant. A felbőszült Kyle eztán visszatér a Jedik Völgyébe (a Jedi Knight egyik fontos helyszínére), hogy újra kapcsolatot teremtsen az Erővel, majd ellátogat Luke akadémiájára, hogy az itt letétbe helyezett fénykardját is visszakérje. Amint mindene megvan, ami egy bosszúálló Jedi lovag számára szükséges, nekivág a Galaxisnak, hogy felkutassa Desann-t és Taviont.

TPS FPS-BE CSOMAGOLVA

A Jedi Outcast sztorija önmagában is remek fordulatokkal van tele, könnyedén eladja a játékot, pláne, hogy közben olyan karakterekkel is találkozhatunk, mint Luke Skywalker és Lando Calrissian (őt ráadásul a filmbeli megtestesítője, Billy Dee Williams szólaltatta meg). Ám a játékmenet az, ami kiemelte az FPS-ek akkori sorából. A Raven Software ugyanis nem kis feladatot vállalt magára: megpróbálta ötvözni a Star Wars jellegzetességeit. Nevezetesen a fegyveres harcokat, az Erőhasználatot és a fénykard forgatását. Nem lehetett egyszerű, de sikerült teljesíteni a kihívást. Olyan jól, hogy a Jedi Outcast még most, húsz évvel később is roppant szórakoztató.

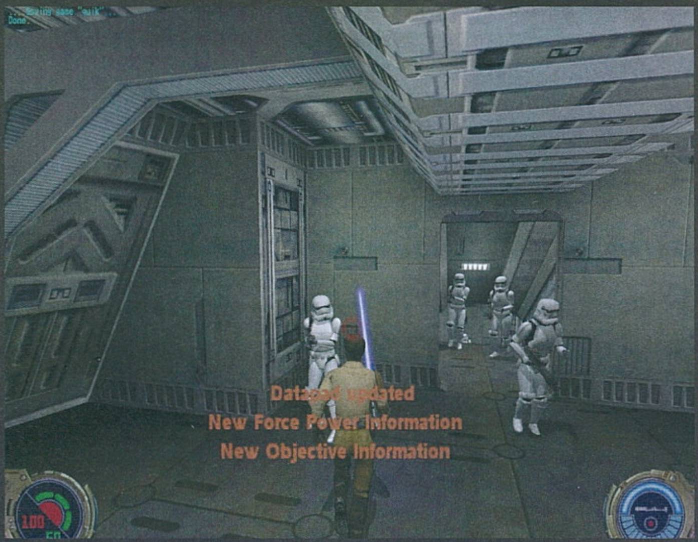
Kezdjük a civilizálatlan lövöldözős résszel. Kyle rengetegféle fegyvert képes magával cipelni. A 2000-es évek elején ugyanis az FPS-ek még nem vették túl komolyan a realisztikusságot, ennek hála, hősünk egy csillagromboló kiirtására elég fegyverarzenált vihet magával a farzsebébe gyömöszölve. A lézerstukkerek viszont jórészt a más FPS-ekben megszokott jószágok voltak, csak starwarsosítva: pisztoly, karabély, shotgun, gránát, rakétavető és mesterlövészpuska, amivel bárkit dezintegrálhattunk. Akadt néhány különlegesség is, mint a hatalmas tűzerővel bíró wookiee számszeríj vagy a gépek ellen bevethető EMP fegyver. A változatosságra egyáltalán nem lehetett panasz, főleg, mert minden egyes fegyvernek volt másodlagos funkciója is. A rohamosztagosok kedvenc E-11-ese gyorstüzelő puskává válhatott, a gyorstüzelő puskánk meg gránátvetővé. Ráadásul minden fegyver sajátságos tulajdonságot kapott, így némi időbe telt, mire az ember

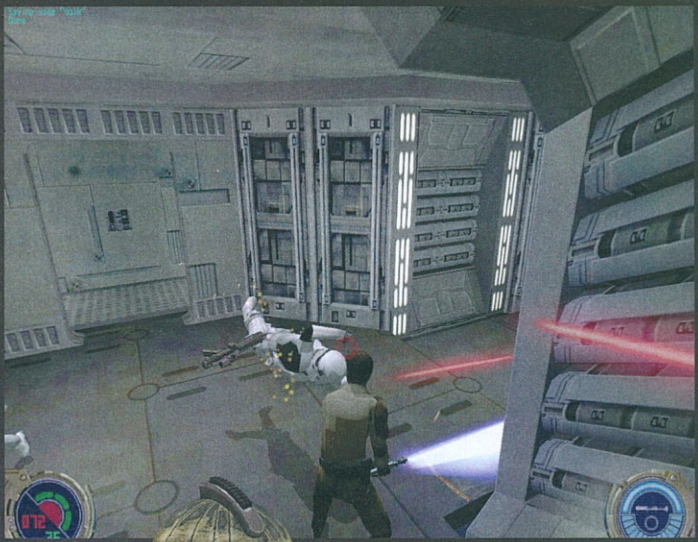


Franc ebbe a sok műszálas göncbe, folyton fel vagyok töltődve! Bocs, srácok, nem direkt volt!

A LEGENDÁK LEGENDÁJA

Kyle Katarn a Lucasfilm 2012-es felvásárlása után eltörölt kibővített univerzum – amelybe a könyvek, képregények és a játékok is tartoztak – egyik legismertebb karaktere volt. 23 évvel a yavini csata előtt született, egy farmer házaspár egyetlen gyermekeként. Bár megörökölte apja Erőérzékenységét – aki amúgy nem volt Jedi –, sokáig nem élt vele. Még akkor sem, amikor a Dark Forces eseményei során csatlakozott a lázadáshoz. Az Erőt és persze a fénykardot csak a Birodalom bukása után kezdte használni, amikor az útját keresztezte az apját megölő inkvizítor, Jerec, aki a Jedi Knight eseményei alatt Palpatine babérjaira tört. Kyle később találkozott Mara Jade-del, és kis híján meg is ölte, mivel akkoriban éppen a Sötét Oldal útját járta (Jedi Knight: Mysteries of the Sith). Ezért hagyta el a Jedik útját a Jedi Outcast idejére. Desann legyőzése után viszont már a Rend tagja maradt. Kiképezte Jaden Korr-t (Jedi Academy), harcolt a yuuzhan vongok ellen, és a Jedi Tanács tagja lett az Új Jedi Rendben.





hozzájuk szokott. A már említett E-11-nél például a célbalövés kihívással teli, mivel hat lézerből egy, ha tényleg odament, ahová céloztunk.

Na persze kit érdekelnek a lézer- és ionvetők, amikor ott az emberibb időre való emberibb fegyver, a fénykard? Már, ha ott van, mert az első pályán még mellőznünk kell a spádét és a humbugot, de amint megkapjuk… Nos, akkor sem felejthetjük el a lőfegyvereket. A Raven Software remekül használta a pályákat és az ellenfeleket, így egészen a játék végéig van értelme a puskákat használni. Sőt, néha kell is. Ám, ha kezünkbe vehetjük a fénykardot – márpedig jó sokszor a kezünkbe vehetjük –, akkor ott ellenfél talpon nem marad. A Jedik és Sith-ek fegyverével háromféle stílusban csapkodhatjuk meg a rohamosztagosokat, fejvadászokat, szörnyeket, na meg a Sötét Jediket.

> **A Raven Software anno elég jól teljesített, a stúdió játékait kifejezetten hiányoljuk a mai palettáról. Különösen a Soldier of Fortune-t.**

A Fastban úgy pörgetjük a kardot, hogy annak Grievous tábornok is a csodájára járna, ám ekkor a kard kevés sebzést okoz. Strongban lassabban harcolunk, de ha sikerül így kupán vágni valakit a plazmapengével, az hamar elcsendesedik.
A Medium stílus meg valahol a kettő között helyezkedik el. Szerencsére a Raven itt sem vette félvállról a megvalósítást, és minden stílusnak megvan a maga szerepe. A Strong a legjobb a páncélos Sötét Jedik ellen, a Fastet akkor célszerű használni, ha egynél több, könnyebben legyőzhető ellenféllel állunk szembe, míg a Mediumot a vegyes csoportok átnevelésére lehet a legjobban alkalmazni. És persze a fénykardnak van még egy remek tulajdonsága: visszaverhető vele a ránk kilőtt lézernyaláb. Persze ahhoz, hogy az a lézer tényleg fennakadjon a pengén, mi több, akár a feladónak is visszaküldhessük, el kell sajátítanunk néhány képességet. És itt jön képbe az Erő.

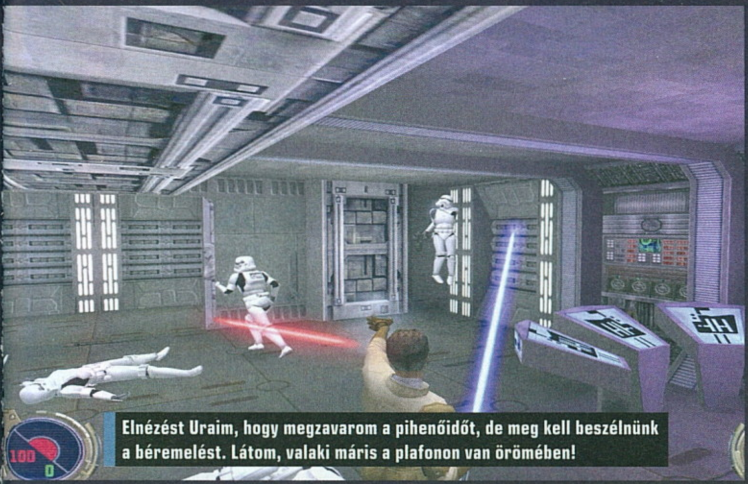
KYLE, HASZNÁLD AZ ERŐT!

A Jedi Outcastban az Erőképességeket nem XP gyűjtögetésével fejleszthetjük, hanem a játék automatikusan adja az új képességeket, illetve növeli a már meglévők szintjét. Képességekből pedig van szép számmal, a Világos és a Sötét Oldalról is szemezgettek a fejlesztők. Az Erő használata ráadásul nem fakultatív. A továbbjutáshoz a Forcejumpot, a Forcepush-t és a Forcepull-t nagyon sokszor kell használnunk, ugyanis a fejtörők megoldásánál a játék – hasonlóan a majdnem két évtizeddel később megjelent Jedi: Fallen Orderhez – nagyban épít az Erőre.

Persze akkoriban még sok minden más volt. A fizika eléggé fapadosan működött, és Kyle sem volt olyan akrobata, mint Cal Kestis. Emiatt a fejlesztők inkább a trükkös pályatervezésre hagyatkoztak. Így nem egyszer kell hatalmas csarnokokban, platformjátékokra jellemző módon ugra-bugrálni. És ez már 20 évvel ezelőtt is belerondított az összképbe. Mert a Jedi Outcastban sokszor minden logikát mellőznek a fejtörők és kihívások. Teszem azt, egy ajtó kapcsolóját három csarnokkal arrébb lelhetjük meg, a semmi fölött lebegő, csak Erőképességekkel megközelíthető platformon. Ez pedig egy idő után nemcsak fárasztó, de idegesítő is. És nemcsak mai szemmel nézve.

CSÚNYÁN MEGKOPOTT, DE MÉG MINDIG JÓ

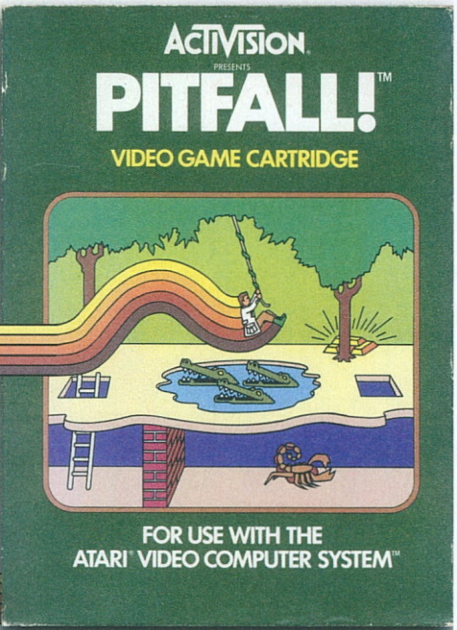
A Jedi Outcast persze sok szempontból nem öregedett jól. Nyilván a grafika kopott meg leginkább, bár megjegyzem, egy-két alkalommal még így is rácsodálkoztam, hogy ejha, ezt 20 évvel ezelőtt képesek voltak így megcsinálni. A mátrixos belassítások viszont annyira már nem ütősek. De a buta MI, a párbajnak nevezett vagdalkozás, valamint a fedezékrendszer (és még sok-sok más olyan dolog hiánya, ami ma már megszokott egy FPS-ben vagy TPS-ben), azért rányomja a bélyegét a programra. Ám ezzel együtt is azt mondom, hogy a Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast a mai napig szórakoztató és kihívásokban még alacsonyabb nehézségi fokozaton is gazdag játék. Érdemes újra elővenni, és nem feltétlen csak a nosztalgiázás kedvéért, hanem azért is, hogy felidézzük, milyen volt az új Battlefrontok és a Fallen Order nagyapapája.



Elnézést Uraim, hogy megzavarom a pihenőidőt, de meg kell beszélnünk a béremelést. Látom, valaki máris a plafonon van örömében!

A PLATFORMER, AMI FORRADALMASÍTOTTA A VIDEÓJÁTÉKOK MŰFAJÁT

40 éves a Pitfall!



[ÍRTA **ZOO_LEE**]

Az első otthoni konzolok idejében még számos, ma népszerű műfaj nem létezett vagy épp csak gyerekcipőben toporgott, ezzel rengeteg kreativitásnak és szabad kísérletezésnek adva teret. Ennek hatására született meg a modern platformjátékok őse.

ADATOK

KIADÓ **ACTIVISION** – FEJLESZTŐ **ACTIVISION** – MŰFAJ **PLATFORMER** – MEGJELENÉS **1982.08.20.** – MULTI **NINCS**

Ha elég mélyre merülünk a játékipar történelmében, néha egészen váratlan és furcsa eredettörténetekre, fordulatokra bukkanhatunk, melyekről nehéz elhinni, hogy később mekkora hatással voltak a videójátékok komplett médiumára. Ennek kiváló példája az, ahogy 40 évvel ezelőtt megszületett a Pitfall! néven ismert, eredetileg Atari 2600 konzolra megjelent játék, mely lényegében megteremtette a mai értelemben ismert platformjátékok műfaját.

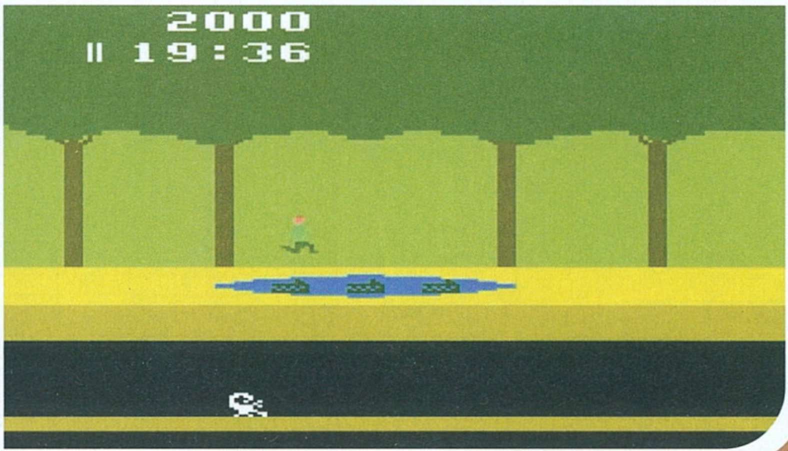
A Pitfall! története azért különösen érdekes, mert, akárcsak a klasszikus kalandfilmek, melyekből számos inspirációját merítette, nem sokon múlt, hogy egyáltalán elkészült és megjelent. A '70-es évek végén az otthoni konzolok piacát az Atari uralta, Atari 2600 nevű ikonikus platformjával, melyre a kiadó szinte futószalagon gyártotta az újabb és újabb címeket. A felállás ekkoriban még úgy festett, hogy a játékok fejlesztése az esetek túlnyomó részében egyetlen ember munkakörébe tartozott, akinek egyszerre kellett programozónak, dizájnernek, zeneszerzőnek, grafikusnak és tesztelőnek is lennie. A gigászi feladathoz nem minden alkotó nőtt fel, viszont akik igen, azoknak szembesülniük kellett egy apró problémával: az elkészült játékokra a nevük nem kerülhetett fel, a fizetésüket pedig az aktuális játék sikerétől függetlenül, egységesen kapták. Lényegében emiatt születtek meg az easter eggek, például amikor Warren Robinett az Adventure című játékának egy rejtett szobájába elrejtette a saját nevét. De ebből lett elege David Crane-nek is, az Atari egy másik feltörekvő programozójának, amikor rájött, hogy a cég aktuális bevételeinek egy igen jelentős részét az általa fejlesztett játékok termelték. Amikor emiatt 1979-ben megpróbált egy kicsit több elismerést kiharcolni, zárt ajtókba ütközött. Felettesei szinte nevetve közölték vele, hogy bár nagyra értékelik a munkáját, számukra egy játék készítője nem fontosabb vagy értékesebb a futószalag mellett álló gyári munkásnál, aki a dobozolásra váró játékkazettákat felügyeli. (Az ehhez hasonló elvek miatt talán annyira nem meglepő, hogy pár évvel később, 1983-ban az Atarit csődbe juttatta és majdnem meg is semmisítette a teljes amerikai videójáték-ipart).

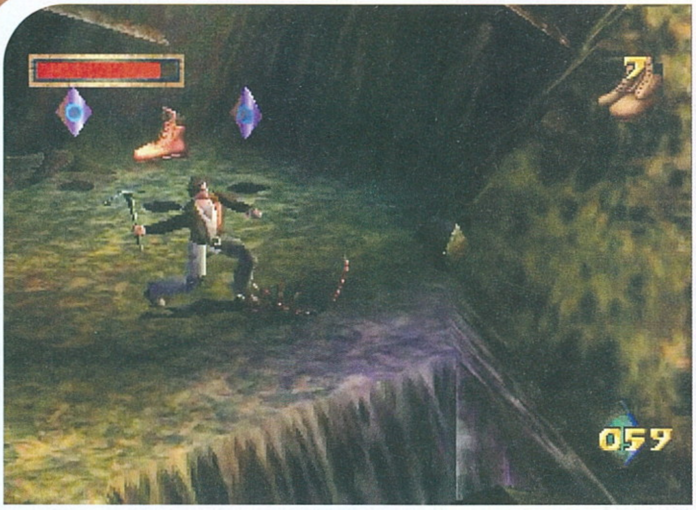
Akár Atarival, akár C64-gyel kezdtél a nyolcvanas években, a Pitfall! jó eséllyel ott volt az első játékaid között. Nem véletlenül!

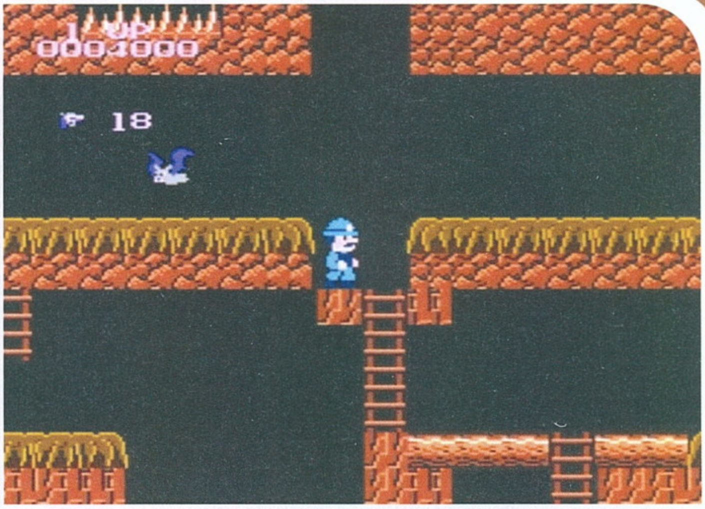
A NAGY KALAND

Crane és számos, hasonlóan elégedetlen társa elhagyta az Atarit, és megalapították az Activisiont, az egyik legelső és legnagyobb third-party játékkiadót, melynek irányelvei közé tartozott a játékfejlesztők munkájának megbecsülése és értékelése. Többek között minden fejlesztő neve rákerült az általa alkotott játékra, emellett az eladásokból is jelentős részesedést kaptak. A kiadó tevékenységének hatalmas szerepe volt abban, hogy a játékipar elkezdte felismerni és megbecsülni, sőt pár évvel később már konkrétan kincsként kezelni az értékesebb, kreatívabb, népszerűbb alkotókat. (Az irónia pedig az, hogy durván 20-25 évvel később Bobby Kotick és társai pont az Activision berkein belül kezdtek el azon dolgozni, hogy a játékkészítést egy kiszámítható gyári folyamattá alakítsák, a játékfejlesztőket, dizájnereket pedig bármikor lecserélhető, egyszerű ipari erőforrássá).

Az Activision berkeiben Crane már rendelkezett a szükséges háttérrel, hogy kénye-kedve szerint kísérletezzen, feszegesse az Atari 2600 konzol határait, mely ugyan Pong-klónok és egyszerűbb játéktermi játékok portolására tökéletesen megfelelt, komplexebb és bonyolultabb ötletek esetén a fejlesztők viszonylag gyorsan komoly korlátokba ütköztek. Crane zsenialitásának ékes példája, hogy még 1979-ben megírt egy kis programot, mely képes volt egy, a hardver képességeihez mérten realisztikusnak tűnő emberi karaktert futtatni a képernyőn. 1982 elején elővette ezt a demót, és úgy döntött, kerekít hozzá egy játékot. A klasszikus kalandfilmek iránti rajongása alapján a játék témája viszonylag gyorsan megszületett. Egy dzsungelben játszódó kincsvadászat lett, melyben a játékosnak a főhős





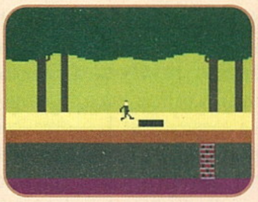


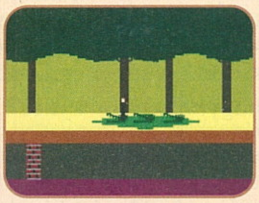
Pitfall Harry-t irányítva folyamatosan jobbra kellett futnia, akadályokat, kígyókat, krokodilokat kikerülnie, indákba kapaszkodva a szakadékok felett átlengenie. Maga a konkrét játék már keményebb kihívásnak bizonyult. Crane becslése szerint durván 1000, embertelen tempóban végigdolgozott órába telt, mire elkészült a Pitfall! végső változata. A befejezett játékban a játékosok 20 percet kaptak, hogy összesen 255, egymást követő képernyőn átküzdjék magukat az akadályokon, és összegyűjtsenek 32 kincset. Ha sikerült ezt elhalálozás nélkül teljesíteniük, 114 000 pontot gyűjthettek össze. Mivel ez komoly kihívásnak bizonyult, akik fényképpel bizonyítani tudták a kiadónak, hogy már legalább 20 000 pontot összeszedtek, kaptak egy különleges "Activision Explorers Club" felvarrót.

A Pitfall! olyan elemei, mint a precíz ugrások, változatos akadályok, a jobbra haladó (ám ekkor még scrollozás nélküli) játéktér a platformjátékok műfajának meghatározó elemeivé váltak. Korának egyik legnagyobb sikere lett, megjelenését követően egy jó darabig vezette az eladási toplistákat és az Atari 2600 egyik legnagyobb példányban eladott játékává vált. Rengeteg imitátort inspirált és természetesen viszonylag gyorsan komplett sorozattá nőtte ki magát. 1984-ben még Atari 2600-ra jelent meg a Pitfall II: Lost Caverns, mely már tartalmazott scrollozást is, és a konzol egyik utolsó nagy megjelenése lett, miután az 1983-as játékipari összeomlás következtében rohamosan csökkent a konzol iránti érdeklődés. A Lost Caverns volt Crane utolsó Pitfall-játéka is, aki később elhagyta az Activisiont, hogy új stílusokkal, ötletekkel kísérletezhessen tovább.

POPFALL – avagy Pitfall és a popkultúra

A Pitfall! népszerűségét jól illusztrálja, hogy megjelenését követően nemcsak a korai játékos társadalom figyelt fel rá. Pitfall Harry és társai az első rész sikere nyomán kaptak egy saját rajzfilmsorozatot a CBS rajzfilmes blokkjában – melyet aztán egyetlen évad után el is kaszáltak. Sokkal emlékezetesebb rajzfilmes kikacsintásnak bizonyult a South Park vatikános epizódja, melyben Maxi atya viszontagságos kalandjait, amikor elindul, hogy a Vatikán alatti katakombákban megkeresse a vatikáni törvénykönyvet, a sorozat a Pitfall! játékmenetével helyettesítette. A játék számos más Atari klasszikussal együtt említésre kerül a Ready Player One filmváltozatában is, de a filmiparhoz sem ez az egyetlen kapcsolata. Jack Black például legelső szerepét 13 évesen az eredeti Pitfall! reklámjában kapta, a PlayStationre megjelent Pitfall 3D egyik legemlékezetesebb eleme pedig, hogy Harry Jr. szinkronhangja Bruce Campbell volt.





AZ A BIZONYOS LEFELÉ VEZETŐ LEJTŐ

Hogy Crane hiánya, vagy egyszerűen a jobbnál-jobb platformjátékokkal telítődő piac volt-e az oka, az kérdéses, de sajnos tény, hogy a Pitfall-széria ezt követően szinte minden egyes újabb felvonással veszített valamennyit az eredeti népszerűségéből és jelentőségéből. A második rész NES-re megjelent remake-jét, a Super Pitfallt például sokan csak akkor ismerték meg, amikor James Rolfe, az Angry Video Game Nerd szedte ízekre egyik epizódjában.

A 16-bites konzolokra megjelent Pitfall: The Mayan Adventure már sokkal jobb értékeléseket kapott, a PlayStation-re kiadott, 1998-as, 3D-s Beyond the Jungle-t azonban már semmi sem menthette meg a közepes, vagy egyenesen lehúzó kritikáktól és gyenge eladásoktól. Pitfall Harry ekkorra már elveszítette minden egyediségét, és utódai, szellemi örökösei gyenge imitátorává vált. A sorozatnak még volt egy utolsó, szinte teljes feledésbe merült eresztése a 2004-es The Lost Expeditionnel, ezt követően új felvonása csak 2012-ben jelent meg, akkor is egy feledhető Temple Run-klón formájában. Maga Crane sem járt több sikerrel, amikor Kickstarteren megpróbált támogatást szerezni egy hivatalos szellemi utódhoz, Jungleventure néven – az összeg töredéke sem jött össze.

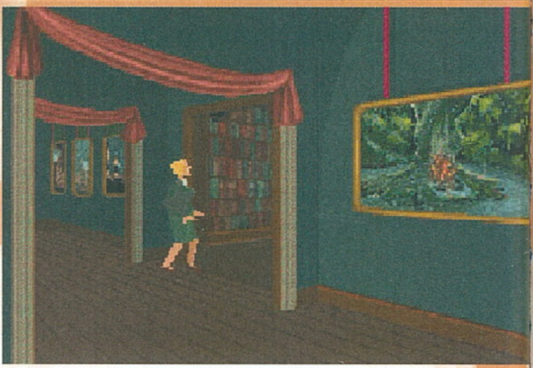
Az eredeti Pitfall! tulajdonképpen jobban állta ki az idő próbáját, mint tulajdon folytatásai. Megszámolni is nehéz, összesen hány platformra jelent meg, hány különböző klónja, átértelmezése, paródiája debütált az évek során. A zöld háttér előtt lengedező kis figura képe legalább annyira ikonikus a játéktörténelem nagy pillanatainak sorában, mint Pac-Man vagy Mario első felbukkanásai. Pitfall Harry nem tudott haladni a korral – viszont a korszakalkotó, műfajteremtő játékok sorában megkérdőjelezhetetlen helyet foglal a mai napig.

RÉGI JÁTÉKOKRÓL RÉGIES STÍLUSBAN

RETRÓ TESZTEK

[ÍRTA MCMACKO & ZOO_LEE]

1992 igen hálás év volt játékmegjelenések szempontjából, a Guru 30. évfordulójának apropóján pedig készültünk nektek egy különleges cikkel, melyben mcmacko (aki akkor 7 éves volt) és Zoo_Lee (aki a '92-es év egyik felét még megjelenésre készülő állapotban, a másikat pólyában töltötte) elővett pár klasszikust és együtt faragtak róluk néhány rövid kritikát, olyan stílusra törekedve, mintha az akkori Guruba készült volna a cikk, az egyes játékok utóéletének ismerete nélkül.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

A LucasArts-os fiúk évek óta szállítják a kalandjátékokat, és úgy tűnik, most sem tudtak hibázni. Az Indiana Jones and the Fate of Atlantis nemcsak az előző Indy-kalandot folytatja, de minden tekintetben magasabbra helyezi a lécet! Ha már Spielberg apóéktól amúgy sem kaptunk negyedik Indy-filmet, most itt egy új, varázslatos sztori. A történet egyenesen Atlantiszig viszi hősünket, akinek ismét meggyűlik a baja a nácikkal, na meg a gyengébbik nemmel. Sophia Hapgood fontos része a játékmenetnek, ugyanis Indy-vel társulva a két hős csapatmunkában is haladhat. De a játék másik nagy újdonsággal is vár minket: lehet akciódús végigjátszást is csinálni, és van egy harmadik mód, amelyben a megbonyolított feladványokon van a hangsúly. A játék grafikája parádés, a helyszínek hangulatosak – mintha csak ott lennénk egy soha be nem mutatott Indy-mozi közepén. Körbeutazzuk a Földet, ősi romokon át járunk-kelünk, még egy tengeralattjáróba is eljutunk a kontinenseken átívelő kaland során. A madarak azt sutyorogják, jövőre CD-verzió is érkezik a játékból, amely teljes szinkront kap – azoknak a kiváltságosoknak, akik ilyen multimédiás számítógépekkel rendelkeznek. Előre irigykedünk.

92% | MC

Bár 1992 elég rég, egészen pontosan 30 éve volt, akkor is születtek kihagyhatatlan klasszikusok, melyek az egész ipart meghatározták.

WOLFENSTEIN 3D

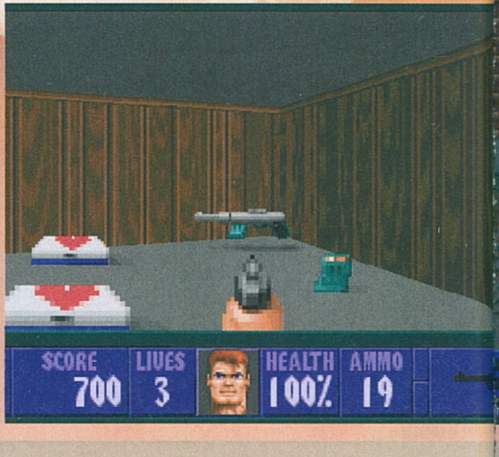
Ha a suliban nem találkoztál a shareware verzióval, az azt jelenti, hogy a számtech tanár nem figyel a legforróbb újdonságokra, vagy nincs elérhető VGA-monitoros gép a teremben. A Wolf egy akciójáték, szélesebes grafikával és olyan nézetben, ami eddig legfeljebb a tömlöcjáró szerepjátékokra volt jellemző. Ahogy az Ultima Underworld márciusban szabadjára engedett minket a várbörtönben, úgy a Wolfi is egy kastélyba csábít, de varázsbot és kard helyett pisztolyt, géppuskát és a nagypapit is a kezünkbe nyomja. Egyik oldalon hősünk, másik oldalon a seregnyi náci katona – a cél pedig nem más, minthogy hősies harcok árán eljussunk a kijáratig. Kifelé persze hosszú az út, a folyosókon rengeteg véres jelenetet láthatunk, a kitartóak pedig kincsekkel is megtömhetik a málhát. A játék szenzációs élményt nyújt, de nem mindenkinek – mi is ismerünk olyat, akinek a feje belefájdul a gyors pörgés-forgásba. A játék teljes verziója iszonyatos mennyiségű pályát tartalmaz, a kérdés már csak az, hogy a rengeteg titkos átjáró és falra hányt náci jelkép között ki lesz a Wolfenstein bajnoka? Van egy olyan érzésünk, hogy hihetetlen népszerűsége miatt a jövőben sokan fogják követni a játékot…

90% | MC

ALONE IN THE DARK

Rettegtél már egyedül a sötétben? Az Infogrames egy vérbeli horror-kalandjátékkal örvendeztetett meg bennünket. A történet szerint egy szörnyjárta kúriában kell nyomozásra adni a fejünket. Fix nézetből láthatjuk Edward Carnby nyomozót, aki kézzel rajzolt hátterek előtt flat-shaded poligon figuraként jelenik meg a szemünk előtt. A 3D karakterek és szörnyetegek olykor bámulatosak, máskor inkább viccesek – de senki nem találja majd mókásnak az első szembejövő zombit! Őszinték leszünk, mi többször is a gatyánkba csináltunk az első pár órában, és akkor még nem is látjuk a későbbi részeket, ahol állítólag egy bizonyos Lovecraft legendáriumának lényei is megjelennek. Az Alone nem könnyű játék, de minden horrorrajongónak ajánlott. Ráadásul kétszer is érdemes végigjátszani, hiszen a bajuszos Eduárd mellett Emily Hartwooddal is nekifuthatunk a kísértetkastélynak. A játék irányítása amúgy kissé nehézkes, de a térben mozgó hős meglepően jól passzol a rajzolt hátterekhez. A tárgyhasználat sem mindig egyértelmű, de a kalandelemek szerencsére nem annyira hangsúlyosak, mint egy átlagos point and click játékban, így mi sem rajzoltunk és írtunk tele egy teljes füzetet. Kapcsold le a lámpát és este próbáld ki – utána garantáltan álmatlan lesz az éjszakád!

88% | MC



MORTAL KOMBAT

Ritka az az eset, amikor egy játék próbálgatása közben már szinte látom magam előtt a rémült szülők halálra vált arcát. A játéktermeket leigázó Mortal Kombat azonban biztos, hogy rövid időn belül tartós rémálmokat okoz majd mindenkinek, aki eleve aggályokkal szemlélte kedvenc időtöltésünket. Az MK egy verekedős játék, van 7 harcosunk, akik mintha egy olcsó akciófilmből léptek volna elő, azonos irányítással és sebességgel, ám eltérő speciális kombókkal. Na, de azok a kombók! Videójátékban ennyi gore-t utoljára a Barbarianban (sem) láthattunk, és nem hinném, hogy a közeljövőben várható olyan tökös kihívó, aki megpróbálna rálicitálni a Mortalra. Literszámra fröcsög a vér, a mérkőzések végén pedig speciális mozdulatokkal hívhatunk elő kivégzéseket, melyek a gerinckitépéstől az elevenen elhamvasztásig a legvadabb, horrorfilmeken edződött képzeletet is felülmúlják! Nagy kár, hogy az összes ilyen véres mozdulat felfedezésén, és a digitalizált színészek fantasztikus látványán túl a játékélmény maga meglehetősen gyorsan unalmassá válhat – nem ártott volna, ha legalább kétszer ennyi harcost kapunk a hadakozáshoz. Ugyanis így nem igazán hiszem, hogy a játékból egy évek múlva is emlékezetes, hosszabb széria válna.

88% | LEE

DUNE 1-2

Miután Hollywood több évtizedes huzavona után kudarcot vallott a Dűne színvonalas filmre adaptálásával, és elég valószínűtlen, hogy Frank Herbert műve valaha kap majd értékelhető, az alapműhöz hű feldolgozást, a játékipar ölébe hullott a kesztyű, ahol egy éven belül mindjárt két játékkal is megpróbálták legyűrni a gigászi feladatot. Az első a Cryo Interactive csapatától lényegében egy kalandjáték, melyben Paul Atreidest irányíthatjuk, találkozhatunk a könyvből ismerős karakterekkel, majd attól kissé idegen módon megküzdhetünk a bolygó másik szegletéből támadásra készülődő Harkonnenekkel, miközben figyelnünk kell az értékes Fűszer kitermelésére, a harcosok kiképzésére és a homokférgekre is. Sajnos ez az első Dűne kicsit túl sokat akar, rendszerei gyakran átláthatatlanok és egy ponton túl már többször akadtam el, mint a legkeményebb kalandjátékokban. Nem úgy a második részben, amit az újonc Westwood Studios hozott össze, és kizárólag a bázisok építésére, a Fűszer kitermelésére és ellenséges egységek leverésére helyezi a hangsúlyt, a három uralkodóház között, egy példátlan, felülnézetes, valós idejű térképen. Ebben a stílusban aztán bőven van potenciál – remélhetőleg nem kell sokat várnunk egy harmadik részre, vagy egy hasonló stílusú, más univerzumban játszódó folytatásra.

65 és 90% | LEE

TOXIC CRUSADERS

Akik nem vetik meg a filmipar alantasabb bugyrait, azok számára ismerősen csenghet a Troma filmstúdió és ikonikus "szuperhőse", az olvadt arcú Toxic Avenger neve. A vérben, meztelenkedésben és erőszakban gazdag kultfilmből a csapat hatalmas erőfeszítésekkel próbált meg egy gyerekbarát rajzfilmet, illetve képregényt faragni, Toxic Crusaders címen (mi sem természetesebb), melyből összehoztak egy játékadaptációt is, mindjárt három különböző platformra, melyek természetesen gyökeresen eltérő játékok. A Gameboy-változat egy viszonylag átlagos platformozós játék, a Nintendóra kiadott verziót a Double Dragon és a játéktermi Tini Nindzsa Teknőcök inspirálta, csak épp baromi nehéz. A trió legjobbja egyértelműen a Genesisre megjelent változat, melyben a nehézségi szinten felül már a sorozat főszereplői közül is választhatunk – ám a játékélmény sajnos gyakran átcsap frusztrálóba, és szép számmal akadnak bugok, mint amikor hőseink rendszeresen átesnek egy platformon, vagy egyszerűen csak nem reagálnak időben a kitérő manőverekre. Troma-rajongók egész jól elszórakozhatnak vele, de valószínűleg még ők is jobban örültek volna egy negyedik filmnek.

65% | LEE

MI VÁR RÁNK 2022-BEN?

AZ ÉV LEGFONTOSABB JÁTÉKMEGJELENÉSEI

[ÍRTA BRITPOPPER] A tavalyi évhez képest idén sokkal nagyobb szenzációkra számíthatunk, végre érezhetjük az újgenerációs konzolok valódi erejét, és a Sony jóvoltából a VR is kap egy újabb löketet.

A 34. oldalon olvasható tesztből is kiderül, de érdemes kipróbálni a már megjelent Dying Light-folytatást, melyben nem is a zombik a legfőbb ellenfeleink.

2022 kifejezetten figyelemre méltó évnek ígérkezik a videójátékokat előszeretettel fogyasztók számára, hiszen mire eme cikkünket olvasod, már túl is vagyunk pár nagyobb durranáson. A PC-t preferálók rögtön egy Monster Hunter Rise-al indíthatták az évet, majd szép lassan beindult a cunami. Elsőként lassacskán szivárogtak a várva-várt címek (Shadowman Remastered, valaki?), majd január 14-én a Sony tárta végre a master-race közönsége elé az évtized egyik legjobb játékát, a God of War-t. Még az olyan folytatásfélék is elképesztően nagy játékosbázist alakítottak ki maguknak, mint a Rainbow Six Extraction, amely a Siege egyfajta spin-offjaként funkcionál, csak immár sokkal nagyobb hangsúlyt fektetve a horrorra. Ami az egyik legnagyobb durranásként könyvelhető el az év eleji indulók közül, az a január 28-án napvilágot látott Pokémon Legends: Arceus. Ha egy 26 éves franchise képes ennyire megújulni, akkor a jövőbeni lehetőségek tényleg határtalanok a Nintendo előtt!

ZOMBIK ÉS KUNG-FU

Aki még nem találkozott vele az évek folyamán, az bezsákolhatja a zseniális Life is Strânge gyűjteményes kiadását, amely február 1-én jött el közénk. A vén rókáknak nem tesz hozzá semmit (max. egy új outfitet), de az újgenerációs konzolok tulajdonosai a lehető legteljesebb formában vághatnak bele a Twin Peaks-et idéző kalandokba. A február 4-én befutott, zombikat (bocs, fertőzötteket) felvonultató, ám a különféle emberi frakciókat is előtérbe helyező Dying Light 2 Stay Human (34. oldal) szintén igazi csemege lett a horrort kedvelőknek, sőt a hibái ellenére is rekord számú játékos nyüstöli. Február 8-án ránk rúgta az ajtót a Sifu, melyben egy fiatal kung-fu tanítvány bőrébe bújva kell megbosszulni családtagjainkat, akik titokzatos bérgyilkosok áldozatául estek. Jó hír azoknak, akik komolyabban foglalkoznak a The King of Fighters-szériával, hogy a február 14-én érkezett 15. felvonás már várja a csatározókat. Akad egy franchise, amely az évek során egyszer mert igazán megújulni, de végül vegyes fogadtatásra talált. Ez a hírhedt Dynasty Warriors, aminek megszámlálhatatlan rókabőr lehúzása és folytatása jelent meg a 2000-es évek óta. Ami rossz volt, azt most kukázták, és így teljes mellszélességgel ugorhatunk a kínai történelem egyszereplős hadseregeként a Dynasty Warriors 9 Empires csatamezeire. Aki játszott már a sorozattal, az tudja, hogy csak utálni vagy szeretni lehet, de egy biztos: a hüvelykujjunkba biztosan bele fog égni az akciógombok valamelyike, ha próbát teszünk a február 15-én megjelent musou-val.

A február 17-én befutott Total War: Warhammer 3 (38. oldal) a Creative Assembly Warhammer-trilógiájának lezáró epizódja, melyben északra látogathatunk, a Káosz vidékére. Semmiképp sem mehetünk el szó nélkül a február 18-án megjelent Horizon Forbidden West (42. oldal) mellett sem, ahol az internet népével ellentétben mi nem a pufi Aloy kinézetére vártuk a magyarázatot, hanem együtt örvendünk annak, hogy még több bet tudhatunk meg erről a zseniálisan felépített posztapokaliptikus világról, amely immár a tengeri élőhelyre is elkalauzolja a portyázókat. Legalább ennyire sokan várták az Elden Ring február 25-i megjelenését is, amely a FromSoftware újabb ékesen ragyogó csillagává vált, és hozta el a soulsborne-játékok ismételt reformját. Mindenképp örvendetes, hogy egy ennyire kevésbé kommersz, a nagyközönség számára többnyire túl nehéznek titulált alkotás ilyen méretű rajongói bázissal rendelkezik. A soulsborne-játékok (és persze a belőle kinőtt soulslike műfaj tagjai) adják vissza újra és újra a hitünket abban, hogy messze nem kell még temetni a videójáték-ipart.

NFT – A saját tartalmak kiárusítása

Ha egy kicsit eltávolodunk a gaming témáktól, akkor könnyen megláthatjuk, hogy a videójáték-ipart manapság a különféle felvásárlásokon túl az NFT is lázban tartja. Az NFT (non-fungible token) lényegében bármiféle digitális tartalmat jelenthet, amit nem a nagyobb kiadók, hanem közvetlenül a készítők adhatnak, vehetnek, illetve cserélhetnek el. Ha Unreal Engine 5-ben csinálsz egy szimpla fenyőfát, akkor ezzel a módszerrel lényegében felkínálhatod eladásra (ezzel lemondasz a tulajdonjogodról) és kereshetsz vele némi profitot. Mindez blokkláncon keresztül történik. Ez egy olyan adatbázis, ami nem központi, hanem megosztott, azaz minden egyes NFT-vel kereskedő gépén ott van. Február elején Troy Baker szinkronszínész jelentette be partnerségét a VoiceVerse NFT-vel, amelynek keretében a hangját digitalizálták volna, hogy bárki használhassa, aki hajlandó fizetni érte. A színész bejelentése elképesztő gyűlölethullámot indított el Twitteren, végül Baker néhány nappal később kiírta, hogy visszalép a partnerségtől, és elnézést kér mindenkitől. A blokkláncon tárolt jogviszony eleve megkérdőjelezhető, a játékosok többsége pedig a lootboxokhoz hasonló lehúzást látja csak az NFT-kben. A Ubisoft a lehető legrosszabb módon építette bele őket az egyik játékába, több fejlesztőstúdió pedig már most elítéli a technológiát (többek között a S.T.A.L.K.E.R. 2 készítői is). Meglátjuk, hogy mire fut majd ki az egész, de nem lepődnénk meg, ha a jövőben egyre nagyobb teret hódítana az NFT.

Csupán zárójelben jegyeznénk meg, hogy ha kimaradt az elbűvölő The Artful Escape, akkor ebben a szemkápráztató utazásban, virtuális gitárt ragadva, nyugodt szívvel le lehet hozni a kozmoszt is az égből, ami az év eleje óta minden platformon elérhető. Március 1-jén harmadik felvonásához érkezik a közkedvelt Shadow Warrior-sorozat, ahol tovább emelnek az eddig sem túl családbarátnak nevezhető őrült, brutális tartalmakon. A hentelést március 3-án, a Babylon's Fall ARPG-ben is tovább folytathatjuk, közben a Sony maximális fokozatra kapcsol világhírű autós ékkövének hetedik, számozott epizódjával. Rengeteg ígéret, gyönyörű pályák és kultikus gépcsodák százai várják az aszfalt szerelmeseit a március 4-én befaroló Gran Turismo 7-ben, ami végre tényleg elhozhatja az igazi újgenerációs konzolos élményt a ray-tracing technológiának, és az immár tényleg 100%-ban fotorealisztikus látványvilágnak köszönhetően. Te leporoltad már a cockpitedet?

2021-ben egy csomó megjelenés elcsúszott, folyamatosak voltak a halasztások, de úgy tűnik, idén talán kicsit helyre fog állni az ipar.

PARANORMÁLIS JELENSÉGEK TOKIÓBAN

A Skyrim és DOOM mellet talán a Grand Theft Auto 5-tel mutyiztak a legtöbbet az újrakiadások kapcsán. Emlékszel még az újgenerációs beharangozó videó utáni gyűlölethullámra? Mázli, hogy már nincsenek dislike-ok YouTube-on! Március idusán végre a sokáig tologatott ráncfelvarrott verziók is napvilágot látnak, így nincs is más dolgunk, mint kicsapni a Shark-kártyáinkat. Jó hír, hogy közben már hivatalosan is megerősítették, hogy valóban készül GTA 6, de idén azért még ne számíts rá. Ugyancsak az első negyedévben érkezik – ha hihetünk a lengyeleknek – a Cyberpunk 2077 újgenerációs frissítése, ami kivágott tartalmakat és ingyenes DLC-ket is hoz magával. Március 17-én ismét telepeseknek állhatunk a The Settlers-ben, ami a sokak által kedvelt franchise legújabb felvonása lesz, természetesen jócskán megújítva a játékmenetet. Március 18-án Kate Walker is visszatérhet közénk, a Syberia: The World Before-ban, ami a Syberia 3 után ejtett

Számos indie és AAA kategóriás játékot érdemes várni, mert mind látványban, mind hangulatban kiemelkedő darabok készülnek.

keserű ízt igyekszik kimosni a szánkból. Két szálon futó történet, az első részhez jobban visszanyúló játékmenet, és az ígéret vár ránk, hogy a Syberia ismét régi fényében tündökölhet. A március 25-én érkező Ghostwire: Tokyo világában Tokió közel teljes lakossága nyomtalanul eltűnik, helyükre pedig paranormális látogatók érkeznek. Ezt a játékot már csak azért is felettébb várjuk, mert a The Evil Within mögött álló Tango Gameworks fejleszti. Kíváncsiak vagyunk, hogy a sokkal akciódúsabb játékmenet és a belső nézet mennyit fog hozzátenni a horror-hangulathoz.

Sokak kedvenc looter-shootere, a Borderlands, érdekesnek ígérkező spin-offot kap, méghozzá szintén március 25-én. A Tiny Tina's Wonderlands fantasy köntösben tündököl, előkerülnek benne sárkányok, mindenféle szerepjátékokra jellemző kasztok, és persze ott az elengedhetetlen, akár négy játékost is támogató co-op. A Nintendo egyik ikonikus karaktere, a rózsaszín, inhalálós puffancs is új játékban tér vissza, méghozzá a Kirby and the Forgotten Landben. A szokásos oldalnézetes játékmenetet 3D-re cserélték, Kirby pedig így remélhetőleg tényleg megújulhat, és nem csak a legkisebbeket fogja szórakoztatni. Ugyancsak az első negyedévre ígérték a Stray című, kóbor cicás alkotást, amiről elég keveset tudunk, de annál jobban várjuk. Egy hátibatyús macsekot vezérelve kószálhatunk a cyberpunk városkában, szóval már csak a koncepció miatt is érdemes lesz ránézni. Hosszú várakozás után, április 5-től végre nyüstölhetjük a LEGO Star Wars: The Skywalker Saga epizódot. Minden eddiginél nagyobb Star Wars-tartalmat, és a kilenc filmes világot kompletten kapjuk meg, amihez DLC-tartalomként idővel a The Mandalorian is becsatlakozik.

Május 13-ra csúszott az Evil Dead: The Game, ami Sam Raimi ikonikus horrorfilmjeiből – és persze a sorozatból – hozza el a jól ismert karaktereket. Május 20-án érkezik a Sons of the Forest, amely a méltán népszerű The Forest közvetlen folytatása, ahol ismét egy lakatlannak hitt, de a valóságban különféle rettenetes rémségeket rejtő szigeten kell túlélnünk, egyedül vagy barátainkkal, kooperatív módban. Május 24-én robban be a Forspoken, a Square Enix új ARPG-je, amelyben a Charlie angyalai színésznője, Ella Balinska vág neki egy ismeretlen fantasy világnak. Az augusztus 23-án érkező Saints Row-ba, jelen sorok írója, zárt ajtók mögött már bele leshetett, de a hype kifejezetten nagy, hiszen egy totálisan őrült sandbox-élményre bármikor vevő a gamer közösség. A rebootként is felfogható új felvonás a Mexikóról és az Egyesült Államok délibb régióiról koppintott Santo Ileso-ba kalauzol el, ahol egy komplett csapat főnökeként kell uralmunk alá hajtani a várost, és megregulázni a rivális bandákat. November 11-én a végtelen űr titkait hozza el a Bethesda új alkotása, a Starfield. Már csak azért is érdemes várni, mert nagyon hosszú idő után ez a Bethesda első játéka, ami nem a Fallouthoz vagy a The Elder Scrollshoz kötődik. Elég masszívan megcsúszott, de december 8-án végre befut a S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl is, amiben visszatérhetünk a Zónába. Teljesen új főszereplő, szemkápráztatóan részletgazdag látványvilág, és egy

Jöhet a kiterjesztett valóság, avagy a virtuális valóság 2022-ben

A legutóbbi Las Vegas-i CES 2022-rendezvényen a Sony leleplezte a PSVR utódját, a PlayStation VR2-t, ami a VR egészen új szintjét hozhatja el PS5 konzolokra. A készülék megtartja az OLED-kijelzőt, de szemenként 2000x2040 pixelt, 4K HDR-támogatást, valamint 110 fokos látómezőt kap, a beépített kamera pedig immár nemcsak fejmozgásunkat, de a szemünket is követni tudja. A beépített 3D Audio technológiával és a továbbfejlesztett kontrollerekkel (haptikus visszacsatolás, adaptív ravaszok) így még lenyűgözőbb lesz az élmény. Az első PSVR2-játék a Horizon Call of the Mountain lesz. Eközben más gyártók is mélyebbre merülnek a virtuális valóságban. Az Apple idén a kiterjesztett valósággal kombinált AR/VR headsetekkel (Apple Mixed Reality) állhat elő, két mikro OLED 4K kijelzővel. Ez lehetővé tenné, hogy a headset segítségével a valóságra kivetítve láthassunk olyan dolgokat, amik valójában nincsenek is ott. Mobilokon ez már eddig is tarolt (lásd: Pokémon GO), de érdekes lenne látni a VR-ba átültetve. A HoloLens 2 például lenyűgöző bemutatót tartott a kettő kombinációjából, de ha az Apple idén tényleg villant egy pöpec alternatívát, akkor leuralhatják az idei évet – bár a 2000 dolláros pletykált ár elrettentő lehet. Közben a Meta/Facebook tulajdonában lévő Oculus is tovább szárnyal, a Quest 2 eddig sosem látott sikereket ér el, a piac 85%-át lazán uralja, egyeduralmát pedig tényleg csak egyedül a Sony és az érkező PSVR2 törheti meg.

2022-ES MEGJELENÉSEK DÁTUMMAL:

Life is Strange Remastered	– febr. 01	Shadow Warrior 3	– márc. 01	Evil Dead: The Game	– máj. 13
Dying Light 2 Stay Huma	– febr. 04	Babylon's Fall	– márc. 03	Two Point Campus	– máj. 17
Sifu	– febr. 08	Gran Turismo 7	– márc. 04	Sons of the Forest	– máj. 20
The King of Fighters XV	– febr. 17	The Settlers	– márc. 17	Forspoken	– máj. 24
Total War: Warhammer 3	– febr. 17	Syberia The World Before	– márc. 18	Saints Row	– aug. 23
Horizon Forbidden West	– febr. 18	GhostWire: Tokyo	– márc. 25	Test Drive Unlimited Solar Crown	– szept. 22
Martha is Dead	– febr. 24	Tiny Tina's Wonderlands	– márc. 25	Starfield	– nov. 11
Elden Ring	– febr. 25	LEGO Star Wars Skywalker Saga	– ápr. 05	STALKER 2: Heart of Chernobyl	– dec. 8

2022-ES MEGJELENÉSEK DÁTUM NÉLKÜL:

Stray	– Q1	Six Day sin Fallujah	– Q4	God of War Ragnarök	– 2022
Kirby and the Forgotten Land	– Q1	System Shock Remastered	– 2022	Gotham Knights	– 2022
Cyberpunk 2077 (újgenerációs)	– Q1	Marvel' Midnight Suns	– 2022	The Legend of Zelda:	
Hogwarts Legacy	– Q3	A Plague Tale: Requiem	– 2022	Breath of the Wild 2	– 2022
Redfall	– Q3	Company of Heroes 3	– 2022	The Outlast Trials	– 2022
Scorn	– Q3	Avatar: Frontiers of Pandore	– 2022	Sonic Frontiers	– 2022
The Lord of the Rings: Gollum	– Q4	Bayonetta 3	– 2022	Homeworld 3	– 2022

annyira masszív történet várja a sztalkereket, hogy a fejlesztők szerint egyetlen végigjátszásból csak kb. a történet felét ismerhetjük meg.

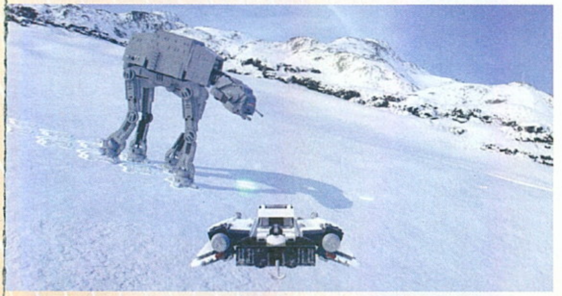
KULTIKUS FRANCHISE-OK ÉLEDNEK ÚJJÁ

Egy szivárgás szerint idén ősszel végre megjelenik a Hogwarts Legacy, ami a legendás varázsló suliba, a Roxfortba kalauzol el bennünket. Az 1800-as években ténykedhetünk saját avatárunkkal, így a Harry Potter-univerzum kedvelői még egyszer visszatérhetnek a jól ismert helyszínekre. A The Lord of the Rings: Gollum is befuthat az év végéig. Szerencsétlen Szméagol megpróbáltatásait már számtalanszor elcsúsztatták, de annyi biztos, hogy A Gyűrűk Ura világában játszódó akciójáték A hobbit eseményei előtt veszi fel a fonalat, főként a lopakodásra helyezve a hangsúlyt. Idén folytatódik a remek kritikai elismeréseket kapott A Plauge Tale is, méghozzá Requiem alcímmel. A déli szigeteken játszódó felvonásban ismét megküzdhetünk a patkány-vésszel, de az előzetes videót látva, végre mi magunk is aktívabban kivehetjük a részünket a harcokból. A Marvel's Midnight Suns a szuperhősök sötétebb oldalát helyezi középpontba ebben a taktikai szerepjátékban. Egy saját hőst hozhatunk létre, majd olyan ikonikus Marvel-frakciókat vethetünk be, mint az X-Men, a The Avengers, vagy a Runaways. Az XCOM fejlesztői már bizonyították, hogy értenek a taktikai vonalhoz, meglátjuk, hogy egy ilyen népszerű franchise-ból mit tudnak kihozni.

A tavalyi esztendő nem volt a kedvencünk, de az idei már lényegében most erősebben indít, így a reményeink is nagyobbak.

A többszörösen eltolt Scorn egy atmoszférikus és nyomasztó, első személyű horror-kaland, amely egy klausztrofób alvilági settingbe helyezi a játékosokat, ami tele van torz lényekkel. Vizuálisan is rengeteg párhuzamot lehet felfedezni a játék látványvilága és H.R. Giger munkái között, aki ugye az ikonikus Alien-univerzum alapjait alkotta meg. A már időtlen idők óta késő Six Days in Fallujah a második fallúdzsai csatát feldolgozó FPS lesz, amely az iraki háborút megjárt katonák történetein keresztül próbálja bemutatni a borzalmakat. Érdekessége, hogy minden egyes új nekifutáskor random generált pályákon próbálhatunk túlélni, ami jól tükrözi azt a fajta káoszt, amivel a katonák szembe találták magukat Irakban. Remélhetőleg még ősszel, de valószínűleg inkább a hideg tél beköszöntével befut a Sony egyik csúcskategóriás indulója, a God of War Ragnarök is. Az újgenerációs God of War történetére pontot tevő kalandban tetőfokára hág Kratos és az északi istenek közötti konfliktus, ha pedig a Ragnarök eljöveteléről van szó, akkor biztos, hogy kő kövön nem marad!

A Deathloop után ismét nagyot szakíthat az Arkane Studios, ugyanis a Redfall igazi sikervárományosnak ígérkezik. A játékban egy csapat vámpírvadász szerepében kell szembenéznünk egyedül, vagy akár barátaink oldalán a vérszívók seregeivel. Ha minden jól megy, idén befut a System Shock Remake is, amit a közzétett képek és videók alapján biztos, hogy nemcsak az 1994-es eredeti kedvelői várnak tűkön ülve. És ha már a horror felé tendálunk, érdemes szót ejteni a The Outlast Trialsről is, ami a hidegháború idején fog játszódni, de az előző két rész univerzumában. A csavar az egészben az, hogy az egyedül rettegést lecserélték háromfős kooperatív mókára.



LINK LETAROLHATJA AZ ÉVET

A Nintendo egyik legnagyobb durranása is idén landol, ami nem más, mint a The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2. Az első rész az új Pokémonhoz hasonlóan hatalmas vérfrissítésen esett át, igazából elképzelni sem tudjuk, hogy a várva-várt második rész kapcsán hiba csúszhatna a gépezetbe. Hasonló várakozás előzi meg a régóta készülő Switch-exkluzív Bayonetta 3-at is. A Platinum Games szórakoztató hack 'n slash-e középpontjában ugyanúgy a buja címszereplő áll, aki a lábaira szerelt pisztolyokkal lövöldözi az ellenfeleket, és a Devil May Cry-t megszégyenítő kunsztokra képes. Az új részben, egy új erőnek hála Bayonetta képes lesz túlvilági lényeket is irányítani, hogy megküzdjön az aktuális veszedelemmel. 2022-re csúszott a cirka másfél éve bemutatott Gotham Knights is. A kooperatív akciójátékban Batman halála után ténykedhetünk Gotham bűnöktől hemzsegő városában. A Batman-család megmaradt tagjai bőrébe bújva vághatunk rendet a felbátorodott gazfickók között, Robin, Éjszárny, Piros Sisak és Batgirl szerepében, és akár négyfős co-opban is kipucolhatjuk a bűnszervezeteket, és megküzdhetünk jól ismert ellenségekkel.

A stratégiai játékok szerelmeseinek is tartogat meglepetéseket az idei esztendő, hiszen a Company of Heroes 3-ban a helyszín a mediterrán hadszíntér lesz, azaz Olaszország hideg hegyeitől Afrika forró sivatagjáig rengeteg helyen megfordulunk majd. Az Avatar 2 az év végén remélhetőleg tényleg megjelenik a mozikban, azonban Pandora világában egy videójáték is készül, Frontiers of Pandora alcímmel, ahol a bolygó egy sosem látott szegletébe tehetünk utazást, és a na'vik bőrébe bújva taníthatjuk móresre az RDA csapatait. 2022-ben kedvenc kék süninket sem hagyják pihenni, hiszen Sonic a Frontiersben, egy nyitott világú platformer játékban fedezhetjük fel Starfall Islands meseszép tájait. 30 éves pályafutása alatt Sonic rengetegféle játékmenetben próbálta már ki magát, meglátjuk, hogy az innovációnak szánt open-world formula ezúttal pozitív irányba tereli-e a változó minőségű szériát.

Az újgenerációs konzolok idén csillogtathatják meg igazán a tudásukat, és ha a PSVR 2 még valóban idén érkezik meg, az egy hatalmas lökést adhat a virtuális valóságnak, mint szórakoztatóipari platformnak. Természetesen a felsoroltakon túl rengeteg kisebb, indie gyöngyszem is vár bennünket, melyeknek egy részéről kicsit odébb lapozva olvashatsz. Igazán izgalmas és ígéretes évnek nézünk tehát elébe, mely nemcsak a videójátékok, de a technológiai innovációk miatt is emlékezetes maradhat.

PC GURU

REGISZTRÁCIÓ › ÚJ JELSZÓ › BELÉPÉS ›

A PC GURU ONLINE-ON TALÁLKOZUNK!

EZÉRT OLVASS MINKET

Igen, immáron a magazin végére értél, de mielőtt belevetnéd magad a rendezvény forgatagába, esetleg hazamennél, hogy a virtuális csatatereken vagy egy online e-sport rendezvényen bizonyítsd rátermettségéd, egy pillanatra időzzünk el a PC Guru kapcsán. Ha ugyanis tetszett, amit olvastál, itt a remek alkalom, hogy a továbbiakban rendszeresen vendégünk legyél és cikkeinket olvasd. Egyfelől a http://www.pcguru.hu, másfelől a https://www.facebook.com/PCGuruMagazin az, amit érdemes követned, hiszen nemcsak nyereményjátékok és a legújabb hírek várnak, hanem izgalmas cikkek is, mindenféle témában.

Többek között előzetesekkel és Early Access tesztekkel mutatjuk be a közeli és távoli jövő különböző megjelenéseit, kezdve az indie játékoktól a legnagyobb AAA kategóriás kasszasikerekig, sőt bizonyos esetekben még az alkotókkal is interjút készítünk. Persze ennél is fontosabbak a kész játékok kritikái, melyek ugyan számos írónktól származhatnak, de általános alapvetéseink minden esetben igazak, és bár tiszteljük az egyéni szabadságot, vannak meghatározott magazinos értékek, melyekhez kollektíven ragaszkodunk.

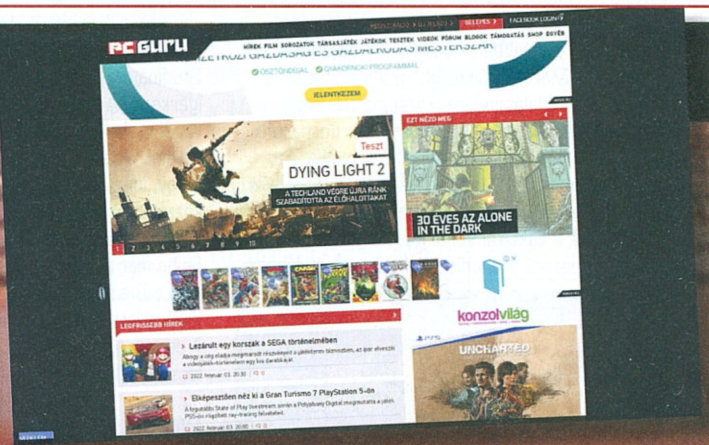
Aztán persze a játékokon felül is számos, izgalmas téma vár, ha ellátogatsz honlapunkra. Rendszeresen megjelennek nálunk hardvertesztek, melyeknél az ár-érték aránynak megfelelően ajánljuk vagy nem ajánljuk a különböző eszközöket, legyen szó okostelefonról, billentyűzetről, headsetről, gamer székről és asztalról, monitorról vagy egy 4K TV-ről. És ez még mindig nem minden! Filmekről és sorozatokról is rendszeresen írunk, a legfrissebb közönségkedvenceket mi magunk is megnézzük, hiszen a videójátékok mellett a mozgókép szerelmesei is vagyunk.

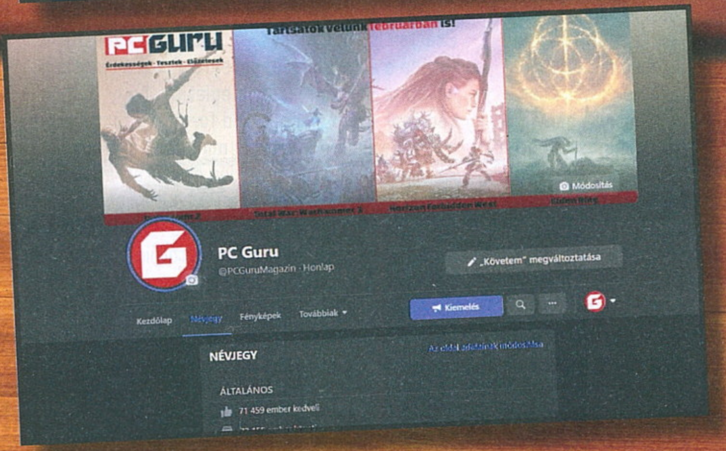
Ahogy a nyomtatott termékeké is. Így aztán igyekszünk a legjobb és legizgalmasabb könyv- és képregény-újdonságokat is pellengérre állítani, legyen szó sci-firől, szuperhősökről, komolyabb mondanivalóról, vagy egy vaskos omnibus kiadásról. Nem utolsó sorban ott vannak még a társasjátékok is, amiket rendre bemutatunk, évente több száz társas kritikáját szállítva olvasóinknak, ami Magyarországon lényegében egyedülállónak számít, miközben külföldi kiadók Kickstarter-kampányait is rendszeresen megtámogatjuk, amennyiben szükség van rá.

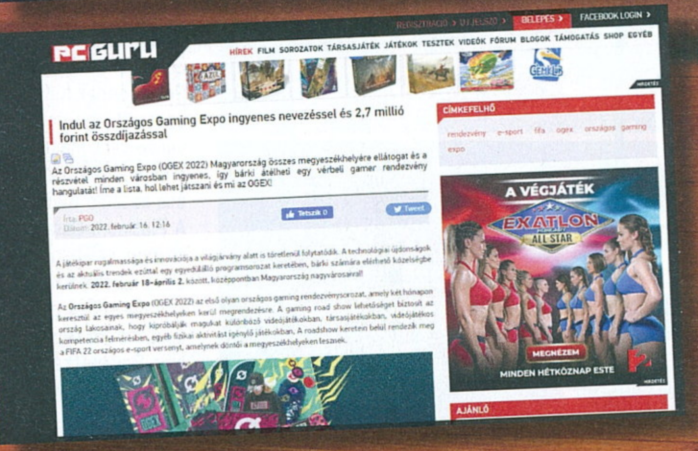
És hogy mi van még? Nos, ott a YouTube-csatornánk, ahol az unboxing videók és a videotesztek várnak nagy számban; Instagramon képes formában kínáljuk tartalmainkat; Twitteren pedig híreinkről és cikkeinkről értesülhetsz. Ha tehát bármelyik közösségi oldalra felmész, mi ott vagyunk! Ha egy jó filmet szeretnél, mi ott vagyunk! Ha társasjátékra vágynál, mi ott vagyunk! És természetesen, ha gamer vagy, mi ott vagyunk, hogy évtizedes tapasztalatunkat és a téma iránti szeretetünket megoszszuk veled, már amennyiben kíváncsi vagy rá.

Olvass minket, keress minket, kövess minket, hiszen neked írjuk a cikkeket! Ne csak ezeken az oldalakon, hanem a hétköznapokon is a Guru legyen veled!

Honlap: http://www.pcguru.hu
Facebook: https://www.facebook.com/PCGuruMagazin
YouTube: https://www.youtube.com/c/PCGuruMagazin
Twitter: https://twitter.com/pcgurumagazin
Instagram: https://www.instagram.com/pcgurumagazin/







ESPORTMILLA
ÖSSZEFOGÁS A MAGYAR ESPORTÉRT
A PLATFORM KÜLÖNBÖZHET, A CÉL NEM.
KÖZÖSEN VÁLTOZÁST HOZUNK A MAGYAR E-SPORTBAN
KÖVESS MINKET!
ESPORTMILLA.HU